10+11
2005

SONY PSP · NINTENDO DS · GAME BOY ADVANCE · HANDY-SPIELE

4 196933 403301 11
€ 3,30
Schweiz sfr 6,60 / Österreich € 3,80 / BeNeLux € 3,95
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 4,60

MOBILE GAMER

MOBILE GAMER

AUSGABE 1

DAS WIRD GESPIELT!





SONY PSP

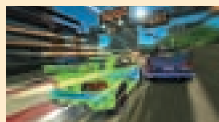
25 Spiele im Test

GTA Liberty City Stories

Brandheiße Bilder & Infos zum Kultspiel

Metal Gear Acid

Komplettlösung & Test zum Strategie-Hit



Burnout Legends

...und sechs weitere Rennspiele im Test



NINTENDO DS

Nintendogs

Tamagotchi 2005:
Test der fantastischen Hunde-Simulation

New Super Mario Bros.

Endlich: Marios neuer Hüpfer im Detail



GAME BOY ADVANCE

Die 100 besten GBA-Spiele

Teil 1: 25 Abenteuer-Spiele, die Ihr haben müsst

Die Spiele > Die Technik > Die Zukunft >

ALLES ÜBER PSP

PlayStation Portable: Insider-Test von Sonys Highend-Handheld





Spaß mit Handys

> Die besten Handys für Gamer
> Die coolsten neuen Handy-Spiele

Frei wie ein Vogel >>

Steckdose? Nicht nötig. Fernseher? Überflüssig. Spielspaß? Grenzenlos. Herzlich willkommen im Zeitalter des mobilen Spielens!



Mobile Gamer lädt Sie ein, die faszinierende Welt der interaktiven Unterhaltung im Pocketformat zu erkunden. Dabei konzentrieren wir uns nicht auf ein einzelnes Gerät, bei uns gibt's das volle Programm – Game Boy und Nintendo DS, Handy-Spiele und N-Gage, Gizmondo und Sony PSP. Wir wollen testen, vergleichen, beraten – Sie vor Fehlkäufen bewahren und Lesevergnügen bereiten. Damit stehen wir in der Tradition unseres Schwestermagazins MAN!AC, das seit 1993 monatlich über (meist stationäre) Videospiele berichtet und als langlebigste Zeitschrift in diesem Bereich kompromisslos ehrlich aufklärt.

Der richtige Zeitpunkt! Mobiles Spielen hat natürlich nicht erst mit Nintendo DS und Sony PSP im Jahr 2005 begonnen. Bereits 1980 bescherte uns Nintendo mit der Game & Watch-Serie tragbare Unterhaltung mit pfiffigem LC-Display; den Massenmarkt erreichte der "Mario"-Erfinder und "Tetris"-Vermarkter spätestens 1989 mit dem ursprünglichen Game Boy. Allerdings ist jetzt der Zeitpunkt gekommen, da die Taschenspieler derart multimedial, technisch außergewöhnlich und nicht zuletzt so hochpreisig sind, dass Beratung Not tut. Bis zu 250 Euro für ein Gerät und 60 Euro pro Spiel sind ernsthafte Investitionen, die gut überlegt sein wollen. Nicht zu vergessen die pure Masse an Neuheiten – egal, ob auf Modul, auf Disc oder zum Downloaden. Den Durchblick zu behalten, dabei hilft *Mobile Gamer*. Wir sind herstellerunabhängig, wir loben, wir kritisieren, wir vergleichen – und vor allem, wir lieben Spiele.

Folgen Sie uns auf der Reise in eine multimediale Zauberwelt voller Spaß und Spannung. Wir informieren über aktuelle und kommende Spiele, über die mannigfaltigen Spiel/Musik/Film-Möglichkeiten der PSP, über die Steuerungsfinessen eines DS und über alles andere, was unterwegs zum Spielchen einlädt.

Spielen Sie mit,
Ihre *Mobile Gamer*



Unser Schwestermagazin MAN!AC berichtet monatlich über die ganze Welt der Videospiele. Schwerpunkt sind die stationären Konsolen PS2, Xbox und Gamecube. Einfach mal reinlesen, es lohnt sich.



Gewinnspiel

Wir haben was zu verschenken!

>> In Zusammenarbeit mit Nintendo verlosen wir einen DS mit fünf Spielen und einigen netten Gimmicks – im Gesamtwert von rund 400 Euro. So driftet der glückliche Gewinner um die "Ridge Racer"-Kurven, jagt Gespenster in "Pac-Pix" oder lässt die grauen Zellen bei "Meteos" rotieren. Um an der Verlosung teilzunehmen, müsst Ihr nur eine harmlose Frage via Postkarte beantworten.

In welchem Jahr veröffentlichte Nintendo den ersten Game Boy?

Einsendeschluss ist der 1. Dezember, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Ihre Postkarte schicken Sie bitte an folgende Adresse:
Cybermedia GmbH • *Mobile Gamer*
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering







70

Castlevania Eines der besten Spiele für den Nintendo DS. Test ab Seite 70, Tipps auf Seite 94.



54

Nintendogs



22

Burnout Legends

FEATURES >>

PREVIEWS >>

SONY PSP

12-18

Insider-Bericht zur PSP: Das kann sie, so spielt es sich damit, so sinnvoll sind die Multimedia-Features, so gut ist sie im Vergleich zum Nintendo DS.

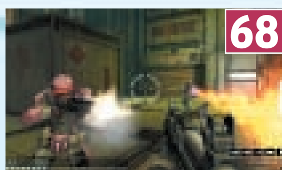


Inhalt Ausgabe 1



SPIELE-TEST >> 35

RUBRIKEN >>





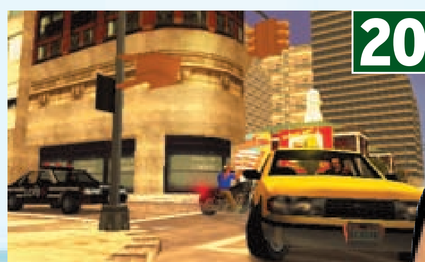
DIE 100 BESTEN GBA-SPIELE — Teil 1 —

74-78

Die Auswahl an GBA-Spielen ist nahezu grenzenlos – wir benennen in dieser Ausgabe die 25 besten Abenteuer-Module.

SERVICE >> 79

MULTIMEDIA >> 95



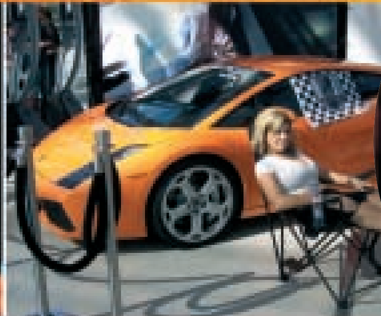


GTA: Liberty City Stories

Brandheiße Bilder, neue Infos: Ausführliches Gangster-Gespräch zum heißesten PSP-Spiel des Jahres.

News >>







Messebericht

Games Convention 2005

Kleine Taschenspieler ganz groß: GBA, Nintendo DS, PSP & Co. spielten sich in die Herzen der GC-Besucher.

Tops & Flops auf der GC '05

+ Tops

- viele Spiele zum Probe zocken
- PSP-Geräte zum Ausleihen
- Handhelds werden Erwachsenen-tauglich
- angenehme Spielatmosphäre
- bunt gemischtes Messepublikum
- freundliches wie hübsches Standpersonal

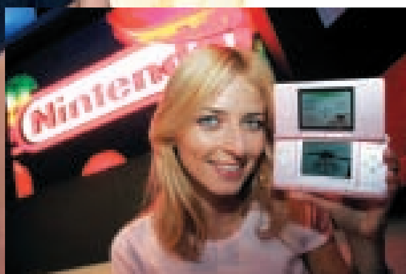
- Flops

- Gizmondo war trotz Ankündigung nicht zu sehen
- lange Warteschlangen vor den Spielstationen

Gedämpftes Licht, flauschige Liegekissen und Beschallung aus Marken-Kopfhörern – so sieht heutzutage eine hippe Handheld-Gaming-Ecke aus. Entdeckt haben wir diese Oase der mobilen Glückseligkeit auf Europas größter und bedeutendster Spiele-Messe, der Games Convention. Seit 2002 geben sich in Leipzig jährlich Videospiel-Hersteller, Handel, Presse und Gamer ein Stelldichein – mit wachsender Begeisterung und steigenden Besucherzahlen. 134.000 Gäste aus aller Welt stürmten an vier Tagen die fünf Ausstellungshallen, um die Neuheiten der interaktiven Unterhaltung auszuprobieren.



Relaxtes Ambiente: PSP-Spielen mal anders.



Verliebt: Das deutsche Top-Model Eva Padberg beim "Nintendogs"-Spielen.

Mobile Schwergewichte

Und anzutesten gab es im Bereich Handheld jede Menge: Beim Gros der Software-Hersteller warteten Spielstationen für DS, PSP & Co. auf den geneigten Zocker. Die beiden Hardware-Lieferanten Nintendo und Sony widmeten einen beachtlichen Teil ihrer Ausstellerfläche Game Boy sowie DS bzw. der portablen Playstation. "Mobiles Spielen wird salonfähig und zunehmend Erwachsenen-kompatibel", so das Motto der Messe.

Vor allem Sony mit ihrer unverschämt sexy gestalteten PSP und den eingangs erwähnten Gaming-Arealen machte diesem Leitspruch alle Ehre. Ob gereifter Anzug-Träger oder pubertierender Mode-Freak, ob holde Weiblichkeit oder Klischee-Gamer – Berührungsängste gab's keine. Im Gegenteil: Vielfach mussten willige Besucher längere Wartezeiten in Kauf nehmen, um Sonys 250 Euro teures Gerät in den Händen zu halten. Promi-Aktionen wie "Entwickler-Star Hideo Kojima präsentiert Metal Gear Acid und steht den Fans Frage und Antwort" rundeten den gelungenen Auftritt ab.

Nicht ganz so stylisch präsentiert, aber nicht minder begehrt die Handheld-Sparte von Nintendo: Besonders dem Charme von "Nintendogs" (Test ab Seite 54) konnte sich niemand entziehen.



Gut besucht: Unser Schwestermagazin MAN!AC war mit einem Stand vertreten.



Hardware

Neues Handheld aus Korea



Das Sorgenkind des Vorgängermodells: der Steuerknüppel wurde generalüberholt.

Als wäre die Entscheidung zwischen PSP, Nintendo DS, N-Gage und Gizmondo nicht schon schwer genug, will der koreanische Gamepark-Konzern mit dem Handheld-Leckerbissen GPX2 im Konzert der Großen mitmischen.

Bereits im Jahre 2001 schnupperte der ambitionierte Hardware-Hersteller mit dem GP32 in den tragbaren Videospielmarkt hinein - aufgrund geringer Software-Unterstützung und Vertriebswirren in Europa kam das Multimedia-fähige Gerät nie über den Status einer Import-Konsole für Freaks hinaus. GP32-Besitzer erfreuten sich dennoch an tragbarem Film- und Musikgenuss sowie zahlreichen Hobby-Entwicklungen und (rechtlich zwiespältigen) Oldie-Emulatoren.

Der in mehreren Farben erhältliche Nachfolger GPX2 protzt mit zusätzlichen Features: Dank unterstützter Formate wie MPEG4 verhilft der Koreaner zum Hosentaschen-Kino, die MP3-Abspiel-Software macht Ihn zum iPod-Konkurrenten. Während sich Leseratten über die integrierte E-Book-Funktion freuen, basteln Hobby-Progammierer dank frei zugänglicher Software-Bibliotheken am eigenen Pixel-Abenteuer. Ein PC zur Übertragung der Audio-, Video- und Bilddateien ist allerdings Pflicht. Wann der Alleskönner in Asien erscheint bzw. ob ein Europa-Release geplant ist, ist zurzeit noch nicht bekannt.



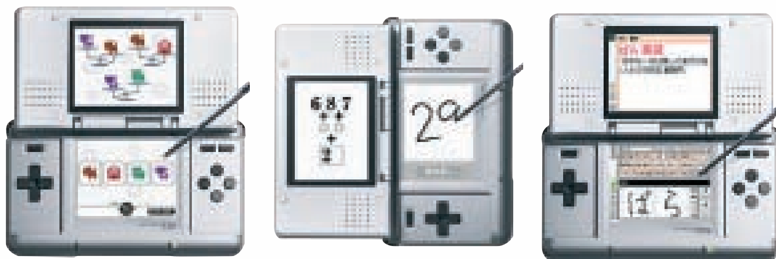
Technische Daten des GPX2

Größe (B x H x T):	14,4 cm x 8,3 cm x 3,4 cm
CPU:	2 x 200 Mhz ARM9-Prozessor
Speicher:	64 MB RAM
Bildschirm:	3,5 Zoll TFT (7,2 cm x 5,3 cm)
Auflösung:	320 x 240 Pixel
Dateiformate:	MPEG4, DIVX, WMV, WMA, MP3
Speichermedium:	SD-Karte
Schnittstellen:	USB 2.0

Software

Gehirn-Tuning am DS

Mit dem skurrilen Modul "Brain Exercise" (Arbeitstitel) unterstützt Nintendo die geistige Fitness der Videospieler. Dazu haltet Ihr den DS mal quer und mal hochkant, um Euch an pfiffigen Denksportaufgaben zu versuchen. Löst z.B. mittels Stylus einfache Rechnungen oder sprecht die Farbe eines eingeblendeten Wortes in das Mikrofon. Ein digitales Tagebuch verwaltet Euren Fortschritt und zeigt, wie fit Ihr geistig werdet. In Japan gehört das Graue-Zellen-Training zu den großen DS-Verkaufsschlagern; derzeit wird es von Nintendo dem westlichen Markt angepasst - angepeilter Termin für Europa ist Dezember.



Schaltet Euer Gehirn ein: "Brain Exercise" stellt Euch vor nette Denksport-Aufgaben.

Spiele

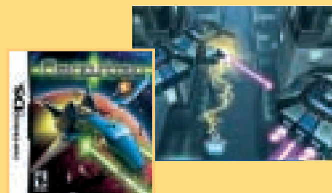
USA Geheimtipps

Was gibt's Neues aus Übersee? In dieser Rubrik berichten wir von den spannendsten Spieleneuheiten und Trends aus den USA. Vielleicht ist ja das ein oder andere Schätzchen dabei, das Ihr schon mal vormerken wollt.



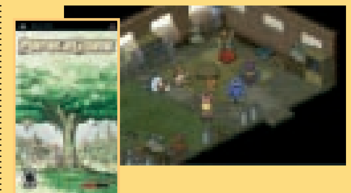
1. Riviera (GBA)

Die Firma Atlus hat sich in Japan und den USA einen Namen gemacht, wenn es um anspruchsvolle Rollen- und Strategiespiele geht. Nur selten gelangen Titel wie "Digital Devil Saga" (für PS2) oder "Tactics Ogre" (für GBA) nach Europa. Mit "Riviera" liegt nun eine weitere RPG-Perle vor, die sich Fans nicht entgehen lassen sollten. Leider ist eine Veröffentlichung bei uns zurzeit nicht absehbar.



2. Nanostray (Nintendo DS)

Könnt Ihr Euch noch an die beiden "Iridion"-Ballerspiele auf dem Game Boy Advance erinnern? Diese beiden klassischen 2D-Shooter im schicken Polygon-Gewand wurden von Shin'en entwickelt - die Münchner Jungs haben nun mit "Nanostray" einen Retro-Shooter für den DS fertig gestellt. Das Spiel sieht prima aus, ist spielerisch eine Ecke besser als die "Iridion"-Shooter und erscheint bei uns im Oktober.

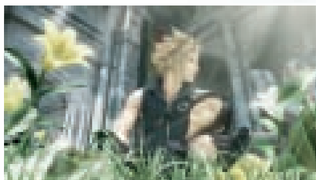
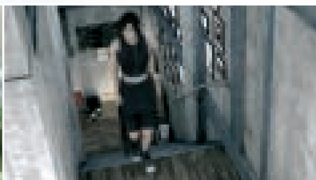
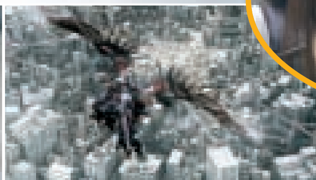


3. Popolocrois (Sony PSP)

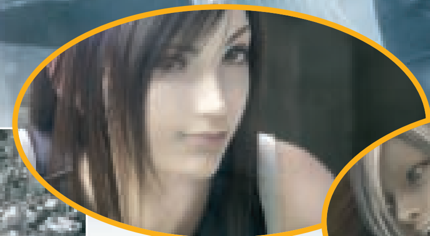
Die japanische Rollenspiel-Serie "Popolocrois" macht vor der PSP nicht halt. In diesen Tagen erscheint in den USA eine Neuauflage der beiden ersten Playstation-Teile für das Sony-Handheld - mit schmucker Cel-Shade-Grafik à la "Zelda: The Wind Waker" und einigen kleinen Modifikationen. Leider ist eine deutschsprachige Version unwahrscheinlich, so dass Fans wohl importieren müssen.

Spiel-Film

Final Fantasy: Advent Children

Kein Spiel, sondern ein Film: Square-Enix beschert uns ein Computer-animiertes Actionspektakel auf DVD und UMD.




Die Protagonisten kennen wir aus unzähligen "Final Fantasy"-Videospielen.

Anfangs hielt die Presse "Advent Children" für ein weiteres "Final Fantasy 7"-Spinoff – wie "Dirge of Cerberus" verspielter Stoff auf den Spuren von Cloud, Tifa & Co. Inzwischen wissen wir – mit "Advent Children" beschert uns Square-Enix genau das, was sich Legionen von "Final Fantasy"-Fans spätestens seit der ersten Playstation-Inkarnation der Serie wünschen: einen waschechten "Final Fantasy"-Film. Kein Namensverwandter wie der glücklose "Die Mächte in Dir", sondern ein Computer-animiertes Action-Fest rund um die populärsten Charaktere.

Nach dem Sieg über Zottelmähnen-Fiesling Sephiroth hat Held Cloud vom Töten noch immer nicht genug; entsprechend verdient sich der schwertschwingende Biker seinen Lebensunterhalt als Kopfgeldjäger. Sein Ex-Liebchen Tifa dagegen hat's ins Sozialwesen verschlagen: Als Ziehmutter einer Bande von Straßenkindern führt die vollbusige Fantasy-Schönheit ein Leben zwischen Schlabberlatz und verdreckten Windeln. Als eine mysteriöse Seuche die Bevölkerung dezimiert und ein vermummter Strippenzieher im Rollstuhl seine Helfershelfer auf Cloud ansetzt, wird die alte Heldentruppe reaktiviert.

In den USA erscheint das Epos dieser Tage auf DVD und UMD für die PSP. Den Europa-Start erwarten wir zum Jahreswechsel.



Sammlernaturen ergötzen sich an Figuren und Spezialeditionen der UMD- und DVD-Fassungen.

Hardware

Bring' doch Farbe ins Spiel!






Während in Japan gerade eine weiße PSP erscheint, gibt's schon bald farbige DS-Modelle auch in Deutschland.

Spätestens seit der PS2, dem Gamecube und dem GBA SP wissen wir – farbige Sondermodelle sorgen nicht nur für Abwechslung, sie können auch den Absatz eines Produktes ansich beleben. So zeigte Sony vor kurzem eine weiße Edition der PSP, die allerdings vorerst nur in Japan erscheint. Nintendo ist diesbezüglich von Haus aus großzügiger und präsentiert gleich eine ganze Palette von bunten DS-Geräten. Diese erfreuen zum Glück nicht nur farbenfrohe Japaner, sondern sind in absehbarer Zeit auch in Deutschland verfügbar. Bezahlen müsst Ihr nicht mehr als für den silbernen DS – so ist es zurzeit jedenfalls geplant. Wir halten Euch auf dem Laufenden.

Kurzmeldungen

Neuer Preis für Nintendo DS?
In den USA wurde der Preis auf 130 Dollar gesenkt. Wir rechnen auch in Deutschland mit einer Preisreduzierung auf rund 130 Euro – spätestens zum Jahreswechsel.

Bandai und Namco fusionieren
Die beiden großen japanischen Spiele-Hersteller verbünden sich und heißen fortan Bandai-Namco.

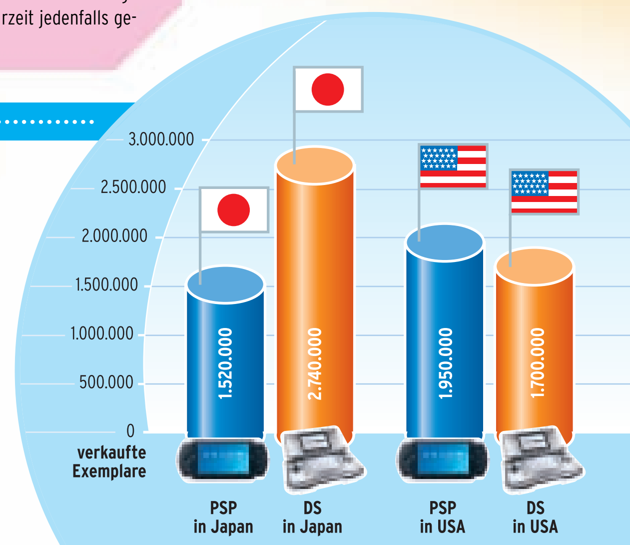
Square-Enix auf Expansionskurs
Der Rollenspiel-Riese, erst vor knapp zwei Jahren aus Square und Enix hervorgegangen, hat Großes vor. Erstens wird der eigene Spiele-Ausstoß kräftig erhöht, zweitens will man Taito übernehmen. Die Zustimmung der Aktionäre steht aber noch aus.

Filme und Musik für den GBA
Nintendo bietet in Japan eine Hardware-Ergänzung für den GBA an, mit der man MP3-Musik und MPEG4-Videos auf dem betagten Handheld genießen kann. Dieses Zubehör wird an den GBA gestöpselt und fasst seinerseits handelsübliche Speicherkarten.

Business

Kaufen, marsch, marsch!

Andere Länder, andere Sitten. Sieht man sich die Verkäufe von Sony PSP und Nintendo DS in Japan und den USA an, ergeben sich deutliche Unterschiede. So erwärmen sich die Asiaten eher für den DS, was sich nicht nur in der installierten Basis ausdrückt (siehe Grafik), sondern auch die aktuellen Verkäufe widerspiegeln. Die Japaner erwerben zurzeit drei Mal soviele DS- wie PSP-Handhelds – Woche für Woche. In den USA hat dagegen Sony die Nase vorn: Obwohl die PSP deutlich später als der DS ausgeliefert wurde, tummeln sich mehr PSP- und DS-Geräte in amerikanischen Haushalten.



Hardware

Hightech-Handheld

Koreanische Mobilmachung, die zweite: Mit dem 'eXtreme Game Player' (kurz XGP) holt die asiatische Firma Gamepark zum Rundumschlag gegen PSP und DS aus. Die Spezifikationen des tragbaren Kleinods klingen vielversprechend: Neben einem 200 MHz starken ARM9-Prozessor schlummert im Hochglanz-Gehäuse ein OpenGL-fähiger Grafikbeschleuniger – 3D-Grafiken gehören somit zum Standard des Handhelds. Ähnlich wie der GPX2 (siehe Meldung vorige Seite) garantiert auch der XGP dank luxuriöser Formatunterstützung (MPEG4, XVID) Kino-Unterhaltung für unterwegs. Der Clou: Je nach Vorliebe dreht und schwenkt Ihr den mit zehn Zentimetern Bildschirm-Diagonale groß geratenen TFT-Screen in die für Euch optimale Position.





Auch in Europa? Ob der schmucke XGP den Sprung in PAL-Regionen schafft, steht leider noch in den Sternen.

Netzwerk

München funkt online

Mit der Installation der WLAN-Antenne auf dem Olympiaturm setzen fünf Münchner Firmen den Grundstein für ein stadtweites Netzwerk: Aufgrund der Höhe und der freien Sichtverbindung soll die Drillingsantenne das ganze Stadtgebiet und gar angrenzende Landkreise mit kabellosem Internet versorgen. Derzeit benötigt der User aber noch spezielle Antenne, um die Signale nicht nur empfangen, sondern auch bis zum Turm senden zu können – deshalb werden weitere Antennen in der bayrischen Metropole errichtet. Der Hotspot befindet sich derzeit in der Testphase, Preise für den Internet-Zugang stehen noch nicht fest: Informiert Euch unter www.hotspot-muenchen.de

Alles Gute kommt von oben: Drei Antennen in 212 Metern Höhe senden vom Olympiaturm WLAN in alle Himmelsrichtungen.

Hardware

Game Boy Micro



GBA Micro	
Größe (B x H x T):	100 x 50 x 18 mm
Gewicht:	85 Gramm
Zirka-Preis:	100 Euro
Termin:	4. November
Besonderheiten:	100% kompatibel mit bisherigen GBA-Modellen

Nintendo beschert seiner beliebten Handheld-Familie zu Weihnachten einen Neuzugang: Ab dem 4. November ist der Game Boy Micro erhältlich.

Von den Dimensionen her kann sich der portable Modul-Schlucker leicht mit iPod oder Zigarettenschachtel messen und passt nun endgültig in jede Hosentasche. Das Gerät basiert auf der altbekannten GBA-Technik und verfügt damit über eine mehr als 500 Titel starke Software-Bibliothek. Diese wird so beeindruckend wie noch nie in Szene gesetzt: Mit etwa fünf Zentimeter Bilddiagonale ist das Display zwar geschrumpft, protzt aber dank intensiver Rückbeleuchtung mit erstklassiger Darstellungsqualität. Der Akku soll bis zu 12 Stunden halten.



Leider ist der Preis nicht entsprechend den Abmessungen geschrumpft: Mit 100 Euro lässt sich Nintendo das Micro-Wunderwerk stattlich bezahlen.



Der Winz-GBA wird vom Start weg in vier Grundfarben für jeden Geschmack angeboten.



Historie: GBA 2001 – GBA SP 2003 – GBA Micro 2005

Spiele

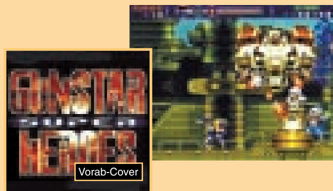
JAPAN Geheimtipps

Was gibt's Neues aus Fernost? In dieser Rubrik berichten wir von den spannendsten Spieleneuheiten und Trends aus Japan. Natürlich warnen wir, wenn ein Titel ohne Japanisch-Kenntnisse nicht spielbar ist.



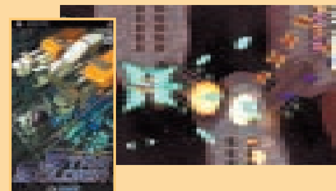
1. Naruto 3 (DS)

In Europa kennt ihn kein Schwein – aber in Japan gehört er zu den Superstars des 'Jump'-Magazins und prügelt sich ähnlich wie der kleine Mega Man durch 1.000 und ein Videospiel: Neben Rollenspielen gibt's nun ein klassisches 2D-Action-Hüpfspiel mit Stylus-Bosskämpfen. Grafisch und spielerisch reißt das Modul zwar keine Bäume aus, ist aber ein netter Zeitvertreib für Retro- und Naruto-Fans.



2. Super Gunstar Heroes (GBA)

Der japanische Kult-Entwickler Treasure hat vor allem zu 2D-Zeiten seinen Ruf als Experte für erstklassige Actionspiele und Weltraum-Shooter zementiert. Nun möbeln sie ihren Kult-Titel "Gunstar Heroes" für den GBA auf. Freut Euch auf ein von Effekten überbordendes 2D-Action-Jump'n'Run, das technisch das Letzte aus dem GBA herausholt. Gut so: Das Spiel erscheint auch in Deutschland.



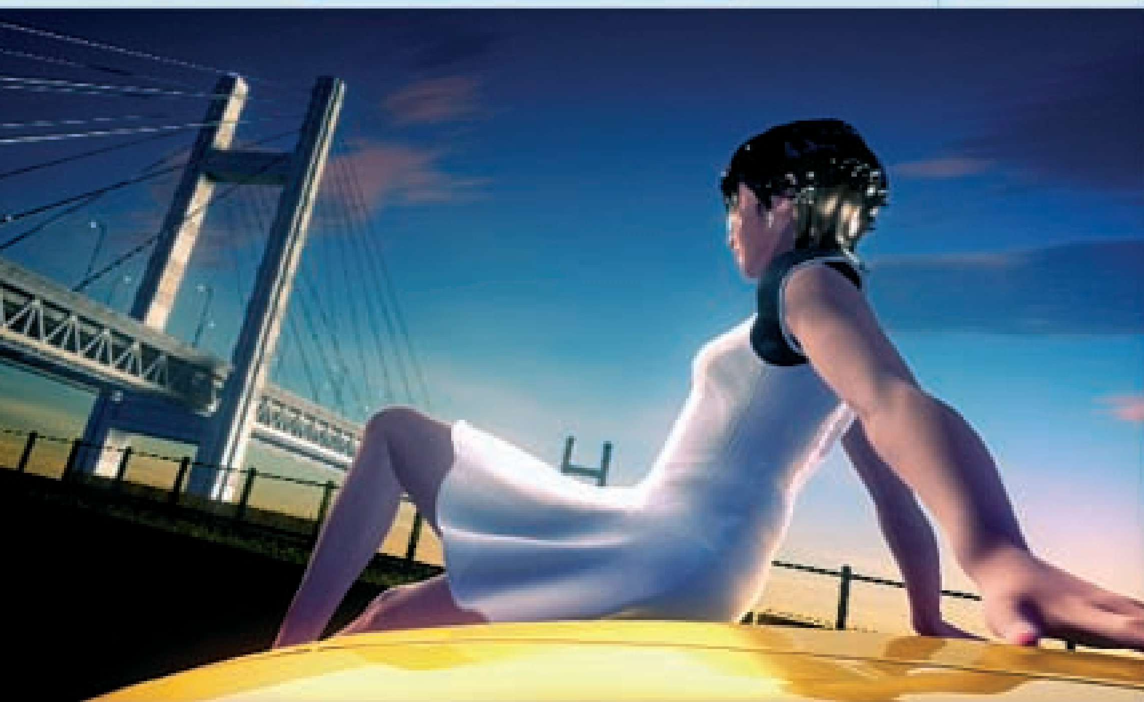
3. Star Soldier (PSP)

Nochmal 2D: Wer auf klassische Weltraum-Shooter steht, wird in Japan auch als PSP-Besitzer fündig. Neben dem (leider technisch enttäuschenden) "Sengoku Cannon" darf der geneigte Zocker Hudsons "Star Soldier" kaufen. Die Spiele-Reihe geht auf selige NES-Zeiten zurück und bietet ansprechendes Baller-Vergnügen. Netter Gag: Zum Spielen haltet Ihr die PSP hochkant!

Sexy in Schwarz

SONY PSP

Ein Game Boy für Erwachsene? Nutzloses High-Tech-Gimmick? Die Zukunft der mobilen Unterhaltung? Der iPod für Spieler? Noch Fragen? Kein Problem, wir haben die Antworten!



PSP Der brillante TFT-Bildschirm der PSP taugt für Spiel- und Filmgenuss: Tolle Intro-Sequenzen wie z.B. bei "Ridge Racer" beweisen beides.

Seit über 15 Jahren beherrscht ein Name den Markt tragbarer Videospiel-Konsolen: Nintendo. Die 1989 mit dem Game Boy eingeführte Produktlinie setzte sich im Handumdrehen durch und verteidigte diese Spitzenposition höchst erfolgreich gegen regelmäßig auftauchende Herausforderer. Egal ob Atari (Lynx), Sega (Game Gear) oder Nokia (N-Gage), keine Firma konnte dem japanischen Konzern die Führungsrolle streitig machen. Jetzt ist diese Dominanz aber ernsthaft in Frage gestellt. Im Rahmen der amerikanischen Videospiel-Großmesse 'E3' ließ Ken Kutaragi (Präsident von Sony Computer Entertainment und Vater der Playstation) die Katze aus dem Sack – der staunenden Zockerwelt wurden Details über Sonys Handheld-Pläne mit der Playstation Portable (PSP) verkündet.

Während Japaner schon seit Dezember 2004 in den Genuss des Game-Boy-Rivalen kommen und die USA in diesem Frühjahr an der Reihe waren, wurde Europa ein Opfer des Erfolgs. Um die große Nachfrage auf den anderen Kontinenten zu erfüllen, verzögerte sich die Veröffentlichung in unseren Breitengraden um fast ein halbes Jahr. Jetzt hat das Warten allerdings ein Ende, seit dem 1. September ist die PSP auch in Europa verfügbar.

Black Beauty

Unterschiedlicher könnte der Ansatz im Vergleich zum Platzhirsch Nintendo nicht sein. Während der Mario-Erfinder mit seinem DS auf innovative Neuheiten wie Doppel-Bildschirm und Touchscreen-Bedienung setzt, will Sony das Rad nicht neu erfinden. Stattdessen zitiert der High-Tech-Konzern das bekannte Videospiel-Konzept und komprimiert es in einer bisher nie gesehenen Qualität auf tragbare Dimensionen.

Die PSP besticht schon im Design: Das edle schwarze Gehäuse mit seinen schlichten geschwungenen Formen sieht ansprechend aus und verkörpert damit die gleichen Tugenden wie Apples iPod – Technik kann auch schick verpackt sein. Das größte Plus ist zweifellos der imposante Bildschirm, der die Front des edlen Geräts dominiert. Von vorneherein auf cineastisches 16:9-Format ausgelegt, protzt die PSP mit einer mächtigen Bilddiagonalen von über 6,5 cm und einer Auflösung von 480 x 272 Pixeln. Das ist mehr, als z.B. die altehrwürdige PSone zu Hause auf den Fernseher zauberte.

Grafik-Gigant

Die technischen Daten sind bereits hochkarätig, die tatsächliche Qualität offenbart sich beim ersten Probespiel. Dank Hintergrund-Beleuchtung kommt die moderne 3D-Grafik farbkräftig sowie klar rüber und schlägt die Konkurrenz um Längen. Was sich auf dem kleinen Bildschirm an Detailreichtum abspielt, kann sich qualitativ mit so mancher Heimkonsole messen und lässt alle anderen Handhelds, von N-Gage bis Nintendo DS, beinahe altbacken wirken. Ohne Nachteile wird diese Klasse und Eleganz allerdings nicht erkauft: So wirkt das verspiegelte Gehäuse zwar schick, man sieht aber jeden Fingerabdruck und bei Sonnen-Einstrahlung nur wenig vom Bildschirm. Der wie-

UMD: Der PSP-Datenträger

Sony führt mit der UMD ein neues Speichermedium ein: Die 'Universal Media Disc' ist ähnlich groß wie eine Gamecube-DVD, besitzt aber serienmäßig eine Plastikhülle, um das Staub- und Kratzer-Risiko zu minimieren. Die einseitig lesbare und doppellagig beschichtete Scheibe mit ca. 6 cm Durchmesser kommt hinten am PSP in den Laufwerksschacht und kann eine satte Ladung Daten vertragen. Mit 1,8 Gigabyte Speicherkapazität passen nicht nur umfangreiche Spiele auf den Silberling: Die UMD ist explizit auch als Datenträger für Spielfilme und Musik gedacht, die dank moderner Komprimierung in einwandfreier Qualität zu genießen sind.



Klein und mächtig: Auf die UMD passen 1,8 GB Daten.

Memory Stick: Die PSP-Speicherkarte

Die PSP legt Spielstände unabhängig vom Spiele-Datenträger ab – schließlich ist die UMD nicht beschreibbar. Sony erfand dafür kein neues Format, sondern greift auf Technik zurück, die sich u.a. in der Digital-Fotografie bewährt hat. Als Speichermedium dienen Memory Sticks in der Ausführung Duo und Pro Duo – der einzig relevante Unterschied ist die Zugriffsgeschwindigkeit, was im praktischen Einsatz kaum auffällt.

Die Sticks werden in verschiedenen Größen produziert. Die derzeitige Maximalgröße ist 2 GB, vom Preis/Leistungsverhältnis seid Ihr mit 1 GB (ca. 130 Euro) oder 512 MB (ca. 70 Euro) besser dran. Wer nur spielt, der kommt mit der beigepackten 32-MB-Karte aus. Sobald Ihr aber die Video- und Musik-Fähigkeiten der PSP einsetzt, ist ein größerer Memory Stick unabdingbar.



Der mitgelieferte Memory Stick (32 MB) bietet Platz für viele Spielstände.

Home: Jederzeitiger Abbruch von Spiel oder Film – und Rückkehr in das PSP-Menü.

Lautstärke-Regler: Sound wird lauter oder leiser.

Anzeige-Knopf: Schaltet die Helligkeitsstufen der Hintergrundbeleuchtung durch. Faustregel: je mehr Licht, desto mehr Batterieverbrauch.



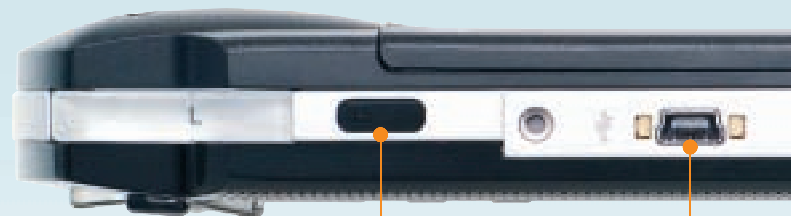


Memory-Stick-Schacht: Hinter dieser Gummi-Abdeckung wird der Memory Stick eingesteckt.

WLAN-Schalter: Muss in der oberen Stellung sein, um die WiFi-Möglichkeiten zu nutzen. Andernfalls empfiehlt es sich, ihn in der 'Aus'-Position zu lassen, um Stromverbrauch zu vermeiden.

Kopfhörerbuchse / Fernbedienung: Anschluss der Ohrstöpsel via Klinkenbuchse (links); die mitgelieferte Fernbedienung belegt beide Eingänge.





Infrarot-Port: Noch nicht im Einsatz. Denkbar ist z.B., dass Ihr die PSP als Fernbedienung für die PS3 nutzt.

USB-Anschluss: Verbindet die PSP u.a. mit einem PC, um Daten von Festplatte auf Memory Stick und umgekehrt zu kopieren.

Die technischen Daten der PSP >>

Abmessungen (b x h x t)	170 x 74 x 23 mm
Gewicht	270 g (mit Akku)
Listenpreis	249 Euro (Value Pack)
RECHENLEISTUNG	
Hauptprozessor	MIPS R4000 (32 Bit, 1-333 MHz, 4 MB DRAM Cache)
Zweitprozessor	Virtual Mobile Engine (24 Bit, 166 MHz)
Speicher	32 MB RAM
Grafikprozessor	GPU (166 MHz, 2 MB VRAM Cache)
GRAFIK	
Bildschirmgröße	4,3 Zoll TFT in 16:9 (9,55 x 5,38 cm)
Auflösung	480 x 272 Pixel
Farben	16,7 Mio (32 Bit Farbtiefe)
Leuchtstärke	80/130/180 cd/m^2 (Akku-Betrieb) 200 cd/m^2 (nur am Netzstrom)
SOUND	
Lautsprecher	2 (Stereo)
Kopfhöreranschluss	Ja (Mini-Klinke)
DATENTRÄGER	
Spiele / Filme	UMD (1,8 GB Speicherkapazität)
Sonstiges / eigene Daten	Memory Stick Duo/Pro Duo (32 MB – 2 GB)
DATENFORMATE	
Video	H.264 MPEG
Audio	MP3, ATRAC3 plus
Bilder	JPEG
STROMZUFUHR	
Akku	Wechselbares Lithium-Ionen-Pack (3,6 V / 1.800 mAh)
Laufzeit	ca. 4 bis 6 Stunden
Ladezeit	ca. 1 bis 2 Stunden
EIN-/AUSGÄNGE	
Datentransfer	WiFi (IEEE 802.11b Standard), USB 2.0, Infrarot
Anschlüsse	Strom, Kopfhörer, USB, Memory-Stick

derum hat seine überragende Qualität modernster TFT-Technik zu verdanken, die nicht gänzlich gegen vereinzelte 'tote Pixel' gefeit ist. Darunter versteht man einzelne Bildpunkte, die durch einen Defekt dauerhaft schwarz oder weiß leuchten. Bei einigen PSPs taucht diese Problematik auf, ist aber relativ undramatisch, wenn sich nicht mehrere kaputte Bildpunkte in enger Nähe finden.

Kraftprotz

Zum guten Bild gehört ein guter Ton, den die PSP ebenfalls beherrscht – allerdings solltet Ihr dafür einen Kopfhörer parat haben. Die winzigen Lautsprecher-Öffnungen am Gerät beherrschen zwar prinzipiell Stereo-Ausgabe, diese kommt aber dünn und blechern daher und wird den Möglichkeiten des Geräts nicht gerecht.

Im Herz von Sonys tragbarem Kraftprotz schlägt ein topmoderner und speziell dafür gefertiger Prozessor, der wesentlich leistungsfähiger geriet als die Chips der Konkurrenten. Zwar wird die Rechenleistung einer PS2 nicht erreicht, deutlich darunter liegt sie aber nicht. Bereits die Starttitel schlagen von der technischen Klasse vergleichbare DS-Spiele deutlich und würden auch auf dem heimischen TV eine gute Figur machen. Um so beeindruckender, als aus Entwicklerkreisen zu vernehmen ist, dass bisher nur etwa zwei Drittel der Rechenleistung zum Zug kommen.

Stromfresser

Diese Power hat jedoch ihren Preis. Diesen erkennt man nach wenigen Stunden, sobald der PSP-Akku den Spieltrieb eingrenzt. Angenehm lange Laufzeiten wie bei Nintendo-Handhelds sind Wunschdenken. In der Praxis bedeutet dies, dass Eure Energiereserven nach spätestens sechs, meistens aber eher vier Stunden erschöpft sind – abhängig u.a. davon, wie rechenintensiv das besagte Spiel ausfällt und wie häufig Daten von der UMD-Scheibe geladen werden. Einen Übersee-Flug komplett mit dem PSP zu versüßen, funktioniert mit nur einem Akku nicht – da helfen leider keine Tricks.

Sound-Knopf: Schaltet im Kopfhörer-Betrieb unterschiedliche Klangprofile für mehr Betonung auf Bass oder Höhen durch. Langer Tastendruck: PSP wird stumm.

Start/Select: Je nach Spiel – meist jedoch "Start" und "Auswahl".

Stromanschluss: Das Netzkabel bitte hier hinein. Ihr könnt nebenbei spielen oder die PSP abgeschaltet aufladen.

Ein/Aus-Schalter: Der Hebel hat mehrere Funktionen: Stellt ihn nach unten, um alle anderen Tasten der PSP zu sperren (z.B. beim Musik Hören). Nach oben schaltet Ihr das Gerät ein bzw. aus: Ein kurzer Druck stellt die PSP in Stand-By und ermöglicht das sofortige Weiterspielen am Abschaltpunkt, verbraucht aber etwas Strom. Ein längerer Druck nach oben schaltet die PSP komplett aus.

Laufwerk-Schalter: Öffnet die Klappe des UMD-Laufwerks – bitte nicht bei laufendem Betrieb betätigen.

Der PSP-Analogstick geriet ungewöhnlich. An die flache Bauweise und die zwangsläufig kurzen Wege müsst Ihr Euch erst gewöhnen, als Alternative zum rein digitalen Steuerkreuz (z.B. für Rennspiele) ist der Knubbel aber eine feine Sache.

Fingerfertig

Gesteuert wird mit einer Tastenvielfalt, die Playstation-Spieler bereits von den stationären Konsolen kennen. Dank den vier üblichen Feuerknöpfen, den beiden Schultertasten und dem digitalen Steuerkreuz ist für kompetente Kontrolle gesorgt. Doch Sony setzt noch einen drauf: Links unten findet sich eine ungewöhnliche, analoge Scheibe, die ähnlich wie die beiden Sticks auf 'großen' Pads feiner abgestufte Bewegungen ermöglicht. Allerdings müssen sich auch geübte Konsoleros an die feinfühlige Handhabung gewöhnen, um die Vorzüge dieser Steuerung zu nutzen. Die Platzierung geriet etwas unglücklich: Durch die Anordnung unten greift der Daumen zwangsläufig tief, was bei längeren Daddelrunden zu Ermüdungserscheinungen führt, zumal die nahe gelegene Kopfhörerbuchse gelegentlich für verhedderte Kabel sorgt. Gag am Rande: Manche Spiele unterstützen einen Hochkant-Modus, bei dem Ihr die PSP um 90 Grad dreht und Retro-Arcade-Feeling pur genießt.

Alleskönner

Die PSP will nicht nur die mächtigste tragbare Zocker-Maschine auf dem Markt sein, sondern deckt auch andere Multimedia-Bereiche ab. Ihr könnt Musikstücke (iPod lässt grüßen) und Filme auf den Memory Stick kopieren oder professionelle Video- und Audio-UMDs genießen. Speziell die Blockbuster-Versorgung ist sichergestellt, da praktisch alle namhaften Filmstudios reichlich Veröffentlichungen ankündigen (siehe dazu Seite 110 in der Multimedia-Rubrik).

Sonys PSP hat nicht nur ein edles Äußeres und einen berühmten Namen, sondern auch die Power, um das Versprechen auf tragbare XXL-Unterhaltung eindrucksvoll umzusetzen. Ob Nintendo die Marktführerschaft abgeben muss, ist offen – auf jeden Fall rangeln Game Boy Advance und DS jetzt mit einem imposanten Konkurrenten um die Spielergunst.

Auf den folgenden Seiten beleuchten wir die individuellen Vor- und Nachteile des PSP und vergleichen die wichtigsten Punkte mit dem Nintendo DS. *us*

Value Pack: Das ist drin!

Wie in den USA verkauft Sony ihre PSP nicht einzeln, sondern nur als 'Value Pack' für 249 Euro (unverbindliche Preisempfehlung). So wird sichergestellt, dass jeder Handheld-Besitzer gleich mit sinnvollem Zubehör versorgt ist. Neben der Konsole samt Akku und Ladekabel erhaltet Ihr einen 32 Megabyte großen Memory Stick Duo, Kopfhörer inklusive Fernbedienung zum ungestörten Musikgenuss, eine mit dem PSP-Logo geprägte Tasche, einen Trageriemen sowie ein Stofftuch zum Reinigen des Bildschirms.

Abgerundet wird das Sortiment von einer Demo-UMD mit einigen Film-, Musik- und Spielevideos sowie dem Angebot an schnelle Käufer, die "Spider-Man 2"-UMD durch Registrierung auf Sonys offizieller Webseite (www.yourpsp.com) zu ergattern.



Dank Value Pack bekommen PSP-Käufer wichtige Utensilien gleich mit dazu.

Mobil ins Internet?

Mit der deutschen PSP könnt Ihr von Beginn an per WiFi-Verbindung drahtlos mit anderen Geräten Kontakt aufnehmen sowie per WLAN ins Internet gehen. Diese Gnade der späten Geburt entschädigt uns Europäer für die lange Wartezeit auf die PSP. Denn in Fernost und den USA, wo die PSP schon seit vielen Monaten verfügbar ist, muss diese Funktion per Software-Update nachgerüstet werden.

Europäer freuen sich dagegen, denn für uns gibt es von Beginn an mittels Update von der beigelegten Demo-UMD die 2.0-Version des Betriebssystems, die mit einem feinen Bonus lockt – ein ausgewachsener Web-Browser (siehe dazu auch unseren Workshop im Service-Teil). Im Praxistest erweist sich dieser als durchdachtes und handliches Extra: Zwar ist die Tipperei mittels Software-Tastatur etwas fuzzelig und eine korrekte Unterstützung des populären 'Flash'-Standards fehlt noch, dafür erleichtern intelligente Zusatzfunktionen das portable Surfen.



Vorteil Europa: Koreanische PSP-Besitzer benötigen eine spezielle UMD zum Internet-Surfen, bei uns ist diese Funktion im Lieferumfang enthalten.

10 Dinge, die Ihr über die PSP wissen solltet

Ein neues Gerät wirft viele Fragen auf. Wir haben die wichtigsten zusammengetragen und beantworten sie.

1. Gibt's die PSP nur im Value Pack?

Ja, die PSP ist nur im Value Pack für knapp 250 Euro erhältlich. Diese Entscheidung hat Sony aufgrund von Erfahrungen bei der Japan-Einführung vor etlichen Monaten getroffen. Dort wurde die PSP in zwei Versionen angeboten - nur die Konsole ohne alles, und mit dem bekannten Zubehör im Value-Pack. Der Preisunterschied betrug rund 50 Euro. Da jedoch die Boni im Value-Pack mehr als 50 Euro wert waren, griffen über 90% der Japaner zum Value Pack. Bereits beim PSP-Start in den USA wurde nur das Value-Pack angeboten, in Europa agiert Sony identisch. Darüber müssen wir uns aber nicht ärgern, da eine alleinige PSP wohl um die 200 Euro kosten würde - die 50 Euro mehr für das Value Pack sind sinnvoll angelegt. Es erscheint uns jedoch wahrscheinlich, dass die PSP in absehbarer Zeit auch zubehörlos angeboten wird - zu welchem Preis, das steht noch in den Sternen; wir tippen auf 199 Euro.

2. Sind die Spiele weltweit kompatibel?

Ja, Sony greift die Tradition von Nintendo auf und verschont die kosmopolitischen Spieler mit Regionalcodes. Die (nachvollziehbare) Begründung lautet, dass ein Handheld nicht zuletzt für Reisen gedacht ist und somit auch eine weltweite Kompatibilität gewährleistet werden sollte. Ihr dürft also Japan-Spiele auf Eurer deutschen PSP oder US-Titel auf einem Japan-Gerät verwenden - grenzenloser Spaß ist garantiert.
Diese Kompatibilität gilt aber nur für Spiele. Videofilme auf UMD sind ebenso wie DVDs und Spiele für 'große' Konsolen (PS2, Xbox, Gamecube) an Regionalcodes gebunden. Ihr könnt also kein aus dem USA-Urlaub mitgebrachtes UMD-Video auf Eurer deutschen PSP abspielen.

3. Wie robust ist die PSP?

Die PSP ist kein Kinderspielzeug. Das Gerät bietet so viele Tasten, Einschübe und filigrane Mechanik, dass ein sorgsamer Umgang zwingend nötig ist. Wer allzu unsensibel mit der Klappe für den Disc-Einschub hantiert oder Memsticks mit brutaler Gewalt tauscht, wird an der PSP keine lange Freude haben. Ein Game Boy oder Nintendo DS ist wesentlich robuster und kindgerechter als eine PSP. Auch die edle Lackierung und vor allem das Display sind hochempfindlich. Ohne Tasche und Bildschirm-Schutz sollte die PSP nicht transportiert bzw. betrieben werden.

4. Mein Display hat Pixelfehler!

Tja, das kann passieren. Das hochwertige PSP-Display ist recht schwierig herzustellen und dabei nicht vor Pixelfehlern gefeit. Wenn Ihr nur ein, zwei Pixelfehler habt, dann muss der Händler (bzw. Sony) das Gerät nicht tauschen - dieser 'Schaden' ist nach aktuellem Stand vom Kunden hinzunehmen. Wie kulant Sony auf Beschwerden reagiert, wird sich noch herausstellen. Pixelfehler erkennt Ihr übrigens gut bei schwarzem Hintergrund, dann leuchten sie weiß. Im Spiel fallen sie so gut wie nicht auf.

5. Wird die PSP bald billiger?

Sieht man sich die weltweiten Preise für die PSP an, liegen unsere 250 Euro im Mittelfeld. Deutlich billiger ist das Handheld auch in Japan und den USA nicht. Wir rechnen deshalb nicht mit einem unmittelbaren oder rapiden Preisverfall. Wie immer entscheiden die Produktionskosten, der Erfolg und die Wettbewerbssituation über günstigere Preise. Klar ist, dass der PSP-Preis von Sony knallhart kalkuliert ist - bei dieser Power ist die PSP nicht überteuert. Irgendwann erscheint die PSP bestimmt ohne Zubehör für rund 200 Euro, Weinachten 2006 sollte dann das Value Pack für 199 Euro über den Ladentisch gehen.

6. Darf ich nur originales Sony-Zubehör verwenden?

Nein, wie bei den stationären Konsolen bieten etliche Fremdhersteller Zubehör für die PSP an - mal von guter Qualität, mal mies, mal überteuert, mal günstig. Diesbezüglich hilft ein Blick auf unsere Zubehör-Tests im Service-Teil ab Seite 84. Natürlich solltet Ihr darauf achten, dass die Tasche oder eine Schutzhülle speziell für die Maße der PSP gefertigt wurde. Bei allgemein gültigem Elektronik-Zubehör wie USB-Kabel oder Speicherkarte müsst Ihr genauer hinschauen. So schluckt die PSP ausschließlich den Memory Stick Pro und Pro Duo, auch funktioniert nicht jedes handelsübliche USB-Kabel.

7. Multimedia, brauche ich das?

Dass die PSP ein Multimedia-Wunderkind ist, steht außer Frage. Ihr solltet diese Zugaben jedoch als Boni betrachten und müsst sie nicht zwingend anwenden. Internet via PSP ist sicher cool, aber niemand wird zu Hause freiwillig auf dem PSP-Bildschirm surfen, wenn ein PC auf dem Schreibtisch steht. Auch als MP3-Player während des Joggens eignet sich die PSP nur schwerlich. Schön ist, dass sie alle Möglichkeiten bietet - nutzen sollte man aber nur die Features, die einem persönlich was bringen.

8. Wie macht sich die PSP im Vergleich zu anderen Handhelds?

Ausführlich werden wir diese Frage in der nächsten *Mobile Gamer* beantworten; dann wartet nämlich unser zehnseitiger XXL-Vergleichstest zwischen PSP, Nintendo DS, Game Boy Advance, N-Gage, Gizmondo und Pocket-PC. Bei den herkömmlichen Spiele-Handhelds steht außer Frage, dass die PSP das modernste, aber auch teuerste Gerät ist. Im Vergleich zum DS fällt auf, dass Nintendo ganz andere (spielerische) Schwerpunkte setzt - siehe dazu auch unseren Kompakt-Vergleich auf Seite 18.

9. Was bringt die Software-Zukunft?

Grundsätzlich gilt, dass Sony bei den Spiele-Entwicklern einen ausgezeichneten Ruf genießt - und entsprechend unterstützt wird. Ihr müsst also keinesfalls befürchten, dass die PSP die kommenden Jahre unter Software-Armut leidet. Auch ist damit zu rechnen, dass neben Spielen weitere pfiffige Anwendungen aus dem Multimedia-Bereich entwickelt werden, die den ein oder anderen begeistern. Kurzum: Wir freuen uns auf jede Menge kommende PSP-Discs.

10. Ist ein Anschluss an andere Spielkonsolen oder Hightech-Geräte möglich?

Dank standardisierten Anschlüssen wie USB oder Memory Stick ergeben sich viele interessante Möglichkeiten, die PSP mit Hightech-Bausteinen zu verbinden. So kann man sie logischerweise an den PC anschließen oder sie via Memory Stick mit neuen Daten versorgen. Eine Verbindung mit der PS2, wie es Nintendo mit GBA und Gamecube öfters praktiziert, ist zurzeit nur bei ganz wenigen Sony-Titeln möglich. Wahrscheinlicher erscheint uns ein weitreichendes Zusammenspiel von PSP und kommender PS3. Nebenbei: Microsoft hat stolz darauf hingewiesen, dass ihre Xbox 360, die zum Weihnachtsgeschäft erscheint, dank USB-Schnittstelle mit der PSP kommunizieren kann.

"DIE REFERENZ DER TUNING-RENNSPIELE!"
PLAY THE PLAYSTATION 06/2005

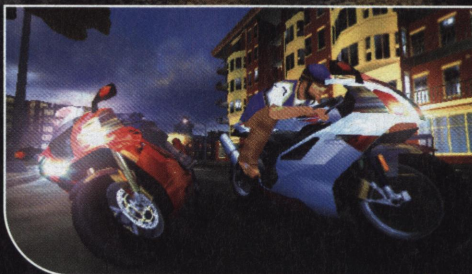
湾岸 MIDNIGHT CLUB 3™
DUB® edition

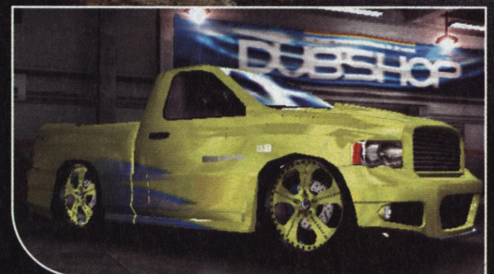
DER #1 HIT FÜR PLAYSTATION®2 UND XBOX®
JETZT AUCH FÜR PSP™ ERHÄLTLICH

WWW.MIDNIGHTCLUB3.DE

SCREENSHOTS ZEIGEN PSP-VERSION







SUCHE DEINEN EIGENEN WEG ZUM SIEG IN DEN PULSIERENDEN, FREI BEFAHRBAREN STRASSEN VON ATLANTA, SAN DIEGO UND DETROIT.

CRUISE IN DEN BEGEHRTESTEN ECHTEN SUVS, TUNERN, MUSCLE CARS, CHOPPERN, STREET BIKES UND LIMOUSINEN UND FORDERE DEINE GEGNER ZU RASANTEN KOPF-AN-KOPF-RENNEN HERAUS.

STYLE UND TUNE DEIN FAHRZEUG GANZ INDIVIDUELL UND STELL DICH DEINEN HERAUSFORDERERN IN MEHREREN MEHRSPIELER-MODI.







PlayStation®2 PSP™ XBOX XBOX LIVE



PSP vs. DS

Der Zweikampf

Platzhirsch Nintendo mit seinem neuesten Handheld gegen Sonys multimediale Wundertüte PSP: Wir haben verglichen!



Der Bildschirm

Wie groß ist das Display? Kann ich jederzeit was erkennen? Entspricht der Bildschirm dem neuesten Stand der Technik?



SONY PSP

Der bislang beste und größte Bildschirm aller Handhelds. Ein Prachtstück im modernen 16:9-Format, kontrast- und leuchtstark. Dank Hintergrund-Beleuchtung perfekt im Dunkeln nutzbar, nur bei direkter Sonneneinstrahlung sieht man nichts. Allerdings muss man ihn sorgsam behandeln, er verkratzt relativ leicht und ist ohne Tasche nicht geschützt.

+ 9 von 10 Punkten



NINTENDO DS

Zwei kleine Bildschirme ersetzen keinen großen – im Vergleich zum PSP-Display wirken die DS-Screens ziemlich trist, nicht nur wegen des ältlichen 4:3-Formates. Dabei ist aber zu bedenken, dass Nintendo mit dem Touchscreen ein anderes Spielkonzept verfolgt als Sony. Vor Kratzern und Verschmutzungen sind die Bildschirme des DS natürlich weit besser geschützt – dank Klapp-Mechanismus.

– 6 von 10 Punkten



Multimedia

Gibt's Anwendungen jenseits von Spielen? Habe ich Zugriff auf Filme, Musik und andere Gimmicks? Zukünftige Erweiterungen?



SONY PSP

Premiere: Die PSP verfügt über ein Upgrade-fähiges Betriebssystem – mit allen Vor- und Nachteilen. Dies und natürlich die Grundkonzeption der PSP erlaubt wahrhaft multimediale Anwendungs-Vielfalt. Musik, Filme, Fotos, Internet, und so weiter – wer will, kann mit der PSP fast alles machen.

+ 10 von 10 Punkten



NINTENDO DS

Zwar bietet der DS ansatzweise multimediale Features wie Terminkalender & Co., hat aber gegen die Vielfalt der PSP keine Chance. Wer sein Handeld nicht nur zum Spielen gebrauchen will, der ist mit dem DS an der falschen Adresse. Allerdings sind ein, zwei multimediale Erweiterungen angekündigt.

– 4 von 10 Punkten

Der ultimative Handheld-Vergleichstest

Das war erst der Anfang: In der nächsten *Mobile Gamer* erwartet Euch ein XXL-Vergleich aller verfügbaren Handhelds. Dann treten nicht nur Sonys PSP und der Nintendo DS, sondern auch Game Boy Advance, Pocket-PC, N-Gage und Gizmondo in vielen Wettbewerbs-Kategorien an. Auf zehn Seiten analysieren wir alle Vor- und Nachteile der angeführten Systeme. Startschuss für die nächste *Mobile Gamer*: 18. November am Kiosk. Bitte schon mal vormerken!



Die Kosten

Wie teuer ist das Grundgerät? Was muss ich für die Spiele ausgeben? Drohen weitere Folgekosten?



SONY PSP

Angesichts von Lieferumfang und technischer Qualität sind 250 Euro für das Value Pack in Ordnung. Dies ändert aber nichts an der Tatsache, dass der Preis für ein klassisches Spiele-Handheld ziemlich heftig ist. Ärger keimt in uns auf, wenn wir bis zu 60 Euro für ein Spiel hinblättern sollen – dies ist schlicht und ergreifend zu teuer!

– 5 von 10 Punkten



NINTENDO DS

Für 150 Euro (Preissenkung auf 130 Euro ist angedacht) erhält man einen guten Gegenwert – solide Technik, zwei Bildschirme und Touchscreen-Finessen überzeugen. Im Gegensatz zum PSP gibt's zwar kein Zubehör, aber man zahlt auch weniger. Und die Spiele sind deutlich günstiger – wobei wir meinen, dass kein DS-Spiel mehr als 40 Euro kosten sollte.

+ 8 von 10 Punkten



Der Handhabung

Wie liegt das Gerät in der Hand? Wie gut kann ich es bedienen? Größe und Gewicht? Wie lange halten die Akkus?



SONY PSP

Trotz des riesigen Displays ist die PSP durchaus handlich und fühlt sich gut an. Probleme bereiten die vielen Tasten, die einerseits eine komplexe Steuerung erlauben, andererseits nicht nur Einsteiger verwirren. In die Obhut kleiner Kinder sollte man die PSP nicht geben, dafür sind die filigranen Bedienelemente und das Display nicht gedacht – schnell ist der UMD-Schacht abgesprengt und der Hochglanzlack verkratzt. Der Akku hält maximal sechs Stunden – gerade noch akzeptabel.

– 6 von 10 Punkten



NINTENDO DS

Nintendo liefert wie gewohnt hochwertige Elektronik, sinnvoll verpackt und für den täglichen Gebrauch optimiert. Der Klapp-Mechanismus schützt vor Beschädigung, Größe und Gewicht sind gut austariert und die Akku-Laufzeit mit zehn Stunden großzügig bemessen. Die Bedienung mit Stylus & Co. gelingt auf Anhieb – nur die Mischung aus Griffel- und Joypad-Steuerung ist mitunter verwirrend.

+ 8 von 10 Punkten



Die Spiele

Wie viele Titel sind schon verfügbar? Wie schätzen wir den Spiele-Nachschub ein? Werden alle Genres abgedeckt? Wie gut sind die Spiele?



SONY PSP

Gleich zum Start des PSP gibt es jede Menge Spiele – da sollte in den ersten Wochen keine Langeweile aufkeimen. Bis Weihnachten kommen weitere Titel auf den Markt, darunter Highlights wie "GTA". Für 2006 sehen wir in Sachen Software-Nachschub kaum Probleme, da die meisten Hersteller Sony vertrauen und von einem Erfolg der PSP ausgehen. Allerdings waren die japanischen und amerikanischen Gamer nach der ersten Spiele-Welle etwas enttäuscht, da kaum neue Titel und vor allem keine Highlights veröffentlicht wurden. Hoffentlich verfallen nicht alle Entwickler dem Gedanken, mal schnell PS2-Spiele für die PSP umzusetzen. Wir wollen frische Ideen, optimal zugeschnitten auf die Features der PSP. Zu Beginn erschreckt die Rennspiel-Dominanz etwas.

+ 8 von 10 Punkten



NINTENDO DS

Die Software-Versorgung des DS ist insgesamt zufriedenstellend. Jedoch gibt es deutliche Qualitätsunterschiede zwischen hochklassigen, Nintendo-eigenen Spielen ("Nintendogs" & Co.) und 08/15-Titeln mancher Fremdanbieter. Gerade Nintendo beglückt uns mit witzigen, innovativen und spielerisch grandiosen Perlen – hier freuen wir uns auf regelmäßigen Nachschub, auch 2006. Es bleibt zu hoffen, dass die Drittersteller etwas von diesem Erfindergeist aufschnuppern und künftig ihren Lizenztiteln mehr Spielspaß einimpfen. Im Vergleich zu den PSP-Spielen sind die DS-Titel abwechslungsreicher und erfreulich anders als die klassischen Spiele für Heimkonsolen. Einige Genres werden allerdings (zu) stiefmütterlich behandelt (z.B. Rennspiele).

+ 8 von 10 Punkten

Preview >>

Mobile Spiele von September bis Dezember!

Toooooooor! – 20. Oktober –



FIFA 2006

Wir trainieren für die Fußball-WM!

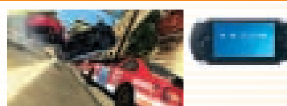
Eroberung! – 30. September –



Advance Wars DS

Mindestens genauso gut wie auf dem GBA: Ein Fest für jeden Handheld-Strategen.

Pole Position! – 15. September –



Burnout Legends

Wer Action auf vier Rädern will, der muss sich dieses Adrenalin-Rennspiel kaufen.

NINTENDO DS



Spielename	Hersteller	Genre	Veröffentlichung
Big Mutha Truckers	Zoo	Rennspiel	November
Bubble Bobble Revolution	Rising Star	Reaktion	Oktober
Crash Tag Team Racing	Vivendi	Rennspiel	4. Quartal
Dynasty Warriors	THQ	Action	Oktober
FIFA 2006	Electronic Arts	Sport	Oktober
Ford Racing 3	Empire	Rennspiel	November
Frogger: Helmet Chaos	Konami	Reaktion	4. Quartal
Harry Potter und der Feuerkelch	Electronic Arts	Abenteuer	November
King Kong	Ubisoft	Action	4. Quartal
Lost in Blue	Konami	Abenteuer	4. Quartal
Mario Kart DS	Nintendo	Rennspiel	November
Marvel Nemesis: Rise...Imperfects	Electronic Arts	Action	November
Mega Man Battle Network 5	Capcom	Abenteuer	November
Metroid Prime Hunters	Nintendo	Abenteuer	November
Pac'n Roll	Namco	Reaktion	Oktober
Rainbow Islands Revolution	Rising Star	Reaktion	November
Sims 2, Die	Electronic Arts	Denken	November
Spyro: Shadow Legacy	Vivendi	Reaktion	4. Quartal
Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	Action	4. Quartal
Yu-Gi-Oh: Nightmare Troubadur	Konami	Denken	Oktober

GAME BOY ADVANCE



Spielename	Hersteller	Genre 1	Veröffentlichung
Big Mutha Truckers	Zoo	Rennspiel	November
Driver 3	Atari	Rennspiel	September
Duel Masters: Shadow of the Code	Atari	Abenteuer	Oktober
FIFA 2006	Electronic Arts	Sport	Oktober
Harry Potter und der Feuerkelch	Electronic Arts	Abenteuer	November
King Kong	Ubisoft	Action	4. Quartal
Prince of Persia 3	Ubisoft	Abenteuer	November
Scooby Doo Unmasked	THQ	Reaktion	September
Shaman King: Master of Spirit	Konami	Abenteuer	September
Sims 2, Die	Electronic Arts	Denken	Oktober
Street Racing Syndivate	Namco	Rennspiel	November
Unglaublichen 2, Die	THQ	Reaktion	November
World Poker Tour	Take 2	Denken	September
Yu-Gi-Oh: Destiny Board Traveler	Konami	Denken	September

SONY PSP



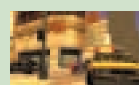
Spielename	Hersteller	Genre	Veröffentlichung
Ape Escape	Sony	Reaktion	4. Quartal
Crash Tag Team Racing	Vivendi	Rennspiel	4. Quartal
Death Jr.	Konami	Abenteuer	4. Quartal
FIFA 2006	Electronic Arts	Sport	20. Oktober
Football Manager 2006	Sega	Denken	4. Quartal
Free Running	Eidos	Sport	September
Frogger: Helmet Chaos	Konami	Reaktion	4. Quartal
Getaway, The	Sony	Action	November
GTA: Liberty City Stories	Rockstar	Abenteuer	Oktober
Kao Challengers	Atari	Reaktion	27. Oktober
King Kong	Ubisoft	Action	4. Quartal
Lemmings	Sony	Denken	4. Quartal
Madden NFL 2006	Electronic Arts	Sport	29. September
Marvel Nemesis: Rise...Imperfects	Electronic Arts	Action	November
Midway Arcade Treasures	Midway	Action	nicht bekannt
Mortal Kombat Deception	Midway	Action	nicht bekannt
Namco Museum Battle Collection	Midway	Action	4. Quartal
Prince of Persia	Ubisoft	Abenteuer	November
Pro Evolution Soccer 5	Konami	Sport	4. Quartal
Pursuit Force	Sony	Action	4. Quartal
Puyo Pop Fever	Sega	Denken	November
Space Invaders Evolution	Atari	Action	November
Splinter Cell	Ubisoft	Abenteuer	November
SSX on Tour	Electronic Arts	Sport	November
Star Wars Battlefront 2	LucasArts	Action	4. Quartal
Tiger Woods PGA 2006	Electronic Arts	Sport	4. Quartal
Twisted Metal: Head On	Sony	Action	4. Quartal
Unglaublichen 2, Die	THQ	Reaktion	November
World Poker Tour	Take 2	Denken	September
World Snooker Challenge 2005	Sega	Sport	im Handel

Most Wanted >>

Auf diese Spiele wartet Deutschland!

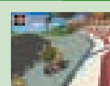
1 GTA: Liberty City Stories — Oktober — NEU

PSP: Weil der Gangster-Krieg auch unterwegs nichts von seiner Faszination verliert.



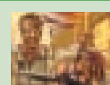
2 Mario Kart DS — November — NEU

DS: Weil der Fun-Racer traditionell zu den besten Titeln für ein System gehört.



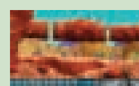
3 Resident Evil: Deadly Silence — 2006 — NEU

DS: Weil man die Zombies nun auch via Touchscreen zum Teufel schicken kann.



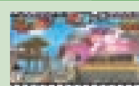
4 Lemmings — 4. Quartal — NEU

PSP: Weil das brillante Spiel viel zu lange in der Versenkung verschwunden war.



5 Viewtiful Joe: Red Hot Rumble — 2006 — NEU

PSP: Weil sich das Handheld perfekt für eine zünftige Zwischendurch-Keilerei eignet.



Leseführung >>

So geht's!

Auf den folgenden Seiten lest Ihr die besten Infos zu kommenden Spielen. Wir berücksichtigen Neuheiten für Sony PSP, Nintendo DS und Game Boy Advance. Wer zukünftige N-Gage-, Gizmondo-, Pocket-PC- oder Handy-Spiele sucht, der wird in der Multimedia-Rubrik fündig – dort widmen wir jedem Handheld seine eigenen Seiten.



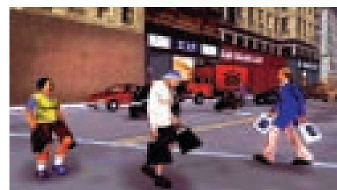


PSP Was dieser Bikertrupp wohl im Schilde führt? Im Rahmen der umfangreichen Story habt Ihr mit allerlei düsteren, aber auch ungewöhnlichen Charakteren und Gruppen zu tun.



PSP Freiheit auf zwei Rädern: Endlich kann Toni auch Bikes benutzen.

Grand Theft Auto:
Liberty City Stories



PSP Die Zivilbevölkerung wurde mit allerlei skurrilen Typen angereichert.

Abenteuer >> Action-Adventure

Das sensationelle Gangster-Epos debütiert auf der PSP: Wir haben neue Bilder und Fakten zum kommenden Mafioso-Knüller.



Die "Grand Theft Auto"-Serie von Rockstar zieht die Massen in ihren Bann: Aktuelle Heimkonsolen-Episoden gehen global in zweistelliger Millionenzahl über den Ladentisch und zählen zu den meistverkauften Videospielen aller Zeiten.

Um mit dem PSP-Debüt einen ähnlichen Siegeszug zu starten, kehrt Rockstar bei "Liberty City Stories" zur Stätte des endgültigen Durchbruchs zurück. Die namensgebende US-Großstadt war nämlich bereits der Schauplatz von "GTA 3". Das heißt nicht, dass Ihr einfach eine Umsetzung der PS2-Episode vorgesetzt bekommt. Die Handlung des Handheld-Epos spielt rund drei Jahre vor dem damaligen Geschehen. Entsprechend bewegt Ihr Euch zwar in der weitgehend gleichen Umgebung mit den drei großen Stadtteilen Portland, Staunton Island und Shoreside Vale, die aber durchaus verändert wurden – so kommt Ihr z.B. an Gebäuden vorbei, die damals kurz vor dem Abriss standen, während anderswo Wolkenkratzer noch gar nicht erbaut wurden. Außerdem diktiert die Mode unterschiedliche Klamotten für die Bevölkerung, beim Bummel entdeckt Ihr viele andere Läden.



PSP Nicht immer seid Ihr als Einzelkämpfer unterwegs: Bei manchen Aufträgen habt Ihr Begleitung oder müsst die Zielperson vor Schaden bewahren.



PSP Auf den Straßen von Liberty City klaut Ihr das Vehikel Euer Wahl: An verschiedenen Auto, Trucks und sogar Motorrädern herrscht kein Mangel.

— Autodiebstahl inklusive —

Traditionell legt Ihr bei "GTA" weite Wege ungern zu Fuß zurück, darum besorgt Ihr Euch lieber einen fahrbaren Untersatz. Wenn Ihr keinen in der Garage habt, wird ein Fahrzeuglenker unsanft davon überzeugt, sich von seinem Vehikel zu trennen. Auf den Straßen begegnen Euch Dutzende unterschiedlicher Autos – vom sperrigen Transporter bis zur Familienkutsche und Nobelflitzern ist alles





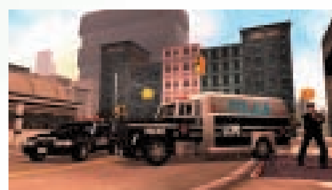


PSP Wie immer in der "GTA"-Historie wollt Ihr diese netten Herren möglichst selten sehen: Benehmt Euch deshalb brav, wenn eine Streife Euren Weg kreuzt.





PSP Wer sich an die gängigen Verkehrsregeln hält, hat meistens seine Ruhe: Überfahrt Ihr aber eine Ampel, werden die Ordnungshüter schnell auf Euch aufmerksam.



PSP Fallt Ihr negativ auf, rücken Euch die Cops auf die Pelle.

dabei. Wie üblich könnt Ihr während der Fahrt verschiedenen Radiosendern in der Stadt lauschen, die mit bekannten Lizenzsongs diverser Stilrichtungen sowie schrägen Moderatoren und Werbespots unterhalten. Kapert Ihr bestimmte Boliden, dürft Ihr damit sogar zwischendurch andere Ziele verfolgen – mit einem Taxi chauffiert Ihr z.B. Fahrgäste und kassiert Honorar. Und im Gegensatz zu "GTA 3" könnt Ihr Liberty City nun auch mit knatternden Motorrädern erforschen.

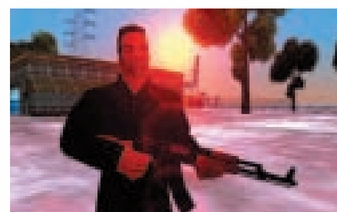
Da die PSP über wenigerer Tasten verfügt als ein PS2-Pad, wurde die Steuerung umgestellt: Feuergefechte funktionieren dank Zielkreuzautomatik und schnellem Waffenwechsel trotzdem einwandfrei. Und wenn Ihr doch mal von feindseligen Genossen durchsiebt werdet, hat Rockstar ebenfalls an Euch gedacht: Handheld-spezifisch wurden Missionen so gestaltet, dass Ihr sie bei einer Runde zwischendurch schaffen könnt und nicht nach ewig langen Bemühungen gefrustet neu beginnen müsst – mit einer rund 25 Stunden langen Handlung seid Ihr schließlich lange genug beschäftigt.

Tolle Technik

Unsere kurze Stippvisite in Liberty City, die wir bei einem Besuch in der deutschen Take-2-Zentrale machen durften, hinterlässt einen rundum hervorragenden Eindruck. Zwar ist die gezeigte Version noch längst nicht fertig, glänzte aber bereits mit einer großartigen Einbindung der ambitionierten Ideen – wer schon mal ein PS2-"GTA" gespielt hat, fühlt sich sofort heimisch.

Die intelligenten Ergänzungen und Änderungen für den Handheld-Betrieb versüßen das Ganovenleben und machen Lust auf mehr. Am meisten begeistert hat uns aber die hohe Qualität der Grafik: Sichtweite und Detailgrad können qualitativ durchaus dem großen Konsolenvorbild Paroli bieten, auch Grafik-Ruckler hielten sich in Grenzen – stilvolle neue Details wie hübsche Lichtreflexe im Autolack sorgen für zusätzliche Freude.

Wenn alles gut geht, können wir noch im Oktober unsere Mafia-Karriere starten: "Liberty City Stories" wird ein Hit. *us*



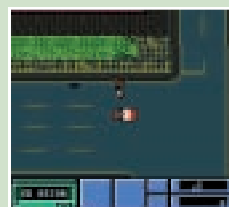
PSP Griesgram: Als Toni Cipriati ist Euch nicht gerade zum Lachen zumute.



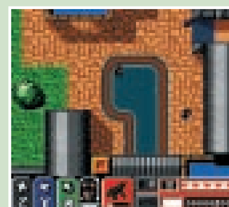
PSP Feuergefechte werden auf die PSP-Steuerung optimiert.

Erste Ganoven-Schritte >> Bisherige Handheld-"GTAs"

"Liberty City Stories" ist nicht das erste tragbare "GTA"-Spiel, auf den Game Boys erschienen im Lauf der Jahre bereits drei Episoden – allerdings noch mit Vogelperspektive und ohne 3D-Optik.

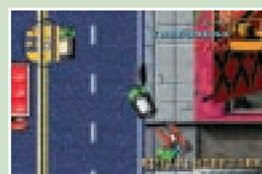


Grand Theft Auto (GBC, 1999)



Grand Theft Auto 2 (GBC, 2000)

Die beiden ambitionierten Game-Boy-Color-Umsetzungen scheiterten vor allem an der limitierten Hardware: Inhaltlich wurde Einiges geboten, aber durch Minimalgrafik und Button-Mangel war's nur leidlich spielbar.



Grand Theft Auto Advance (GBA, 2005)

Besser machte es die GBA-Fassung: Zwar trübte ein penetrantes Dauerruckeln den stimmigen Retro-Eindruck, ansonsten gelang eine stimmige Rückkehr zur Qualität der zweidimensionalen PSone-Teile.

GTA: Liberty City Stories

PSP | DS | GBA

Entwickler >>	Rockstar Leeds, England
Hersteller >>	Take 2
Termin >>	Oktober

PERSPEKTIVE 85-95 VON 100

Verbrechen lohnt sich: Bombastisches Ganoven-Epos, das mit den PS2-Brüdern problemlos mithalten kann.



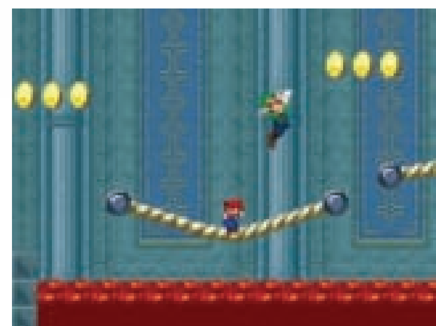
Reaktion >> *Jump'n'Run*

New Super Mario Bros.

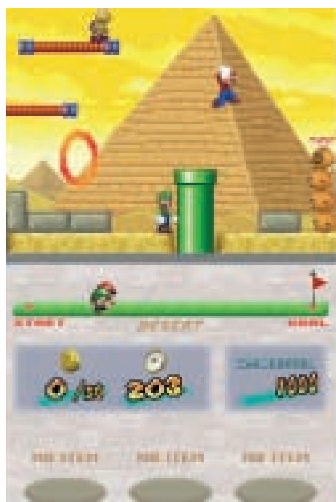
Nach Neuauflagen der Klassiker werden "Mario"-Fans endlich mit einer eigenständigen Handheld-Hüpferei beglückt.



DS Plattformen, Münzen, putzige Gegner: Nintendo schickt sich an, die Hüpfspiel-Legende neu zu beleben.



DS Seiltänzer: Auf akrobatische Weise schwingen und hüpfen Mario und Luigi durch die Levels und benutzen Trampolins.



DS Zwei Spieler können die Hüpfabenteuer auch gemeinsam via WLAN angehen.



DS Um einen Riesen-Goomba zu plätten, vertilgt Mario am Ende von Level 1 einen wachstumsfördernden Superpilz.

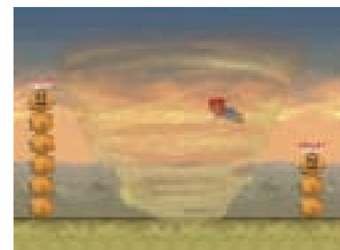
Mitte der Achtziger nahm die Mario-Manie ihren Anfang: Entwickler-Genie Shigeru Miyamoto ließ den schnauzbärtigen "Donkey Kong"-Helden auf dem Nintendo Entertainment System durch acht seitlich scrollende Welten hüpfen, Münzen und Power-Ups sammeln und ein ungekanntes Maß an geheimen Räumen und Abkürzungen entdecken. "Super Mario Bros." wurde zum Systemseller und legte den Grundstein einer vielköpfigen Jump'n'Run-Ahnenreihe auf sämtlichen Nintendo-Systemen.

Nach aufgehübschten Remakes bekannter Abenteuer – zuletzt "Super Mario 64 DS" – bringt Nintendo nun ein nagelneues Handheld-"Mario". Bei "New Super Mario Bros." bleiben die Japaner dem Prinzip der frühen 2D-Episoden treu: In der Rolle von Mario rennt Ihr nach rechts, hüpft über Abgründe oder auf Gegner, sammelt Münzen und knallt mit dem Kopf gegen Fragezeichen-Blöcke. Diese bergen z.B. Pilz und Blume, die Mario für Größenwachstum und Feuerschuss sammelt. Klingt alles bekannt und spielt sich auch so – zumindest in den drei ausgesuchten Levels ‚Field', ‚Fortress' und ‚Desert', die auf der diesjährigen Games Convention angetestet werden durften. Allerdings sieht das Standard-Inventar aus grünen Röhren, bröckeligen Steinen, wandelnden Kakteen und fleischfressenden Pflanzen hübscher aus als in jeglichen Neuauflagen – schließlich verwenden die Entwickler trotz zweidimensionalem Spielprinzip Polygon-Grafik für Objekte und Figuren. Mario und seine Gegner profitieren durch geschmeidigere Animationen von der 3D-Technik, zudem wird an manchen Stellen ins Geschehen gezoomt.

Sanfte Neuerungen

Auffällig ist der hohe Stellenwert der Physik in Marios neuem Abenteuer: Lianen, an denen sich Euer Held zu immer größerer Höhe schwingt, Seile, die unter dem Gewicht des Klempners durchhängen, und schwankende Plattformen an der Spitze elastischer Pfeiler geben Schwer- und Fliehkräften optische wie spielerische Bedeutung. Neu und effektreich inszeniert ist auch der Sandsturm, von dem sich Mario mit ausgebreiteten Armen in Rotation bringen lässt.

Für leichte Enttäuschung sorgt dagegen die sparsame Verwendung des zweiten Bildschirms: Der Touchscreen zeigt Punktezahl und zurückgelegte Entfernung, zudem werden bis zu drei gebunkerte Power-Ups via Stylus ausgelöst. Erfreulich ist dagegen die WLAN-Unterstützung, dank der zwei Spieler auf bequeme Weise gleichzeitig durch die bunten Landschaften hüpfen. *sf*



DS In der Wüste lässt sich Mario von einem Sandsturm in die Höhe wirbeln.

New Super Mario Bros.

PSP | **DS** | GBA

Entwickler	>> Nintendo
Hersteller	>> Nintendo
Termin	>> 2006

PERSPEKTIVE 80-95 VON 100

Mario, wie man ihn liebt: Klassischer 2D-Hüpfspaß mit feiner Polygon-Optik und kleineren Innovationen.







PSP Bekannte Persönlichkeiten wie Prinzessin Leia sorgen für echtes "Star Wars"-Feeling. Als Rebellensoldat müsst Ihr sie beschützen, als Sturmtruppler ausschalten.

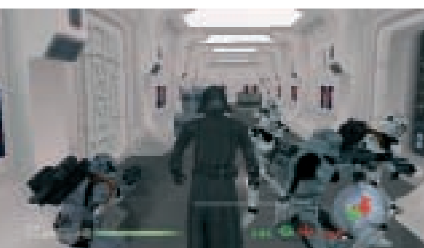
Star Wars: Battlefront 2

Spannende Gefechte auf den Schlachtfeldern des "Star Wars"-Universums. Die Macht ist stark auf der PSP!

Action >> Ego-Shooter

Wir erinnern uns: Krieg der Sterne, Episode 4, eine neue Hoffnung. Darth Vader hat Prinzessin Leia geschnappt, seine Sturmtruppen erobern ihr Schiff, die paar Rebellensoldaten lassen sich beiseite fegen wie ein Haufen Schmeißfliegen. Musste das wirklich sein? Hätten die nicht mit etwas mehr Elan kämpfen können? In "Battlefront 2" könnt Ihr das herausfinden. Denn hier schlüpft Ihr in die Rolle der gemeinen Soldaten des "Star Wars"-Universums und kämpft Euch mit Blaster und Thermaldetonator durch die großen Schlachten der Space Opera. Insgesamt zwölf Schauplätze warten auf Euch, historisch wertvoll wie Leias Blockadebrecher oder brandheiß aktuell wie der Lavaplanet Mustafar. Genauso dienen Hoth, Dagobah oder Coruscant als Gefechtskulisse.

Je nach gewählter Epoche zieht Ihr als Rebell, Sturmtruppler, Klonkrieger oder Roboter der Handelsföderation in den Kampf, außerdem wartet eine neue Söldnerkampagne. Dreh- und Angelpunkt des Spiels sind die spektakulären Auseinandersetzungen auf diversen Planeten, die Ihr für Eure jeweilige Fraktion erobern müsst.



PSP An ausgewählten Stellen dürft Ihr höchstpersönlich einen Jedi spielen.

Star Wars: Battlefront 2		
PSP	DS	GBA
Entwickler	>>	Pandemic Studios, USA
Hersteller	>>	LucasArts
Termin	>>	4. Quartal

PERSPEKTIVE 75-85 VON 100

"Star Wars"-Kampfeinsätze als spannender Ego-Shooter. Nachwuchs-Jedis reiben sich die Hände!

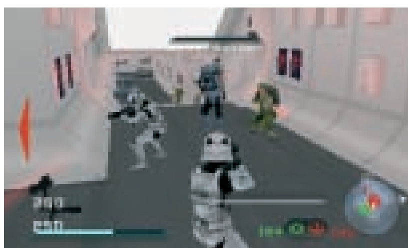
Die Spielvarianten

Drei Modi stehen zur Wahl: 'Instant-Action' erlaubt kurze Gefechte ohne viel drumherum. Im 'Galaxy-Conquest'-Modus heimst Ihr nach und nach Planeten für Eure Seite ein, um sie dann gegen den Ansturm der Feinde zu verteidigen. Bleibt noch die 'Story-Kampagne', in der Ihr jeweils unterschiedliche Missionsziele erfüllt: Rebellen retten ihre Kollegen auf dem Schlachtfeld, Sturmtruppen jagen außerirdische Dissidenten. Als Söldner seid Ihr als käuflicher Killer unterwegs und verfolgt bestimmte Personen in den Reihen der Kämpfenden. Die setzen sich zusammen aus fünf Klassen pro Seite, Ihr könnt also zum Beispiel zwischen Scharfschütze, Sturmsoldat oder Anti-Fahrzeug-Schütze wählen.

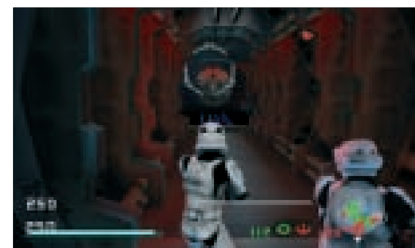
Fahrzeuge gibt's ebenfalls, Speeder Bikes, AT-ST-Walker oder gar X-Wings sind nur drei von über 30 Vehikeln. Im ganzen hat man bei "Battlefront" also stark beim PC-Multiplayer-König "Battlefield" abgeschaut, wobei es bei der PSP leider mit dem Mehrspieler-Aspekt hapert. Statt wie auf den großen Konsolen mit bis zu 64 Spielern online zu kämpfen, müsst Ihr Euch mit maximal vier Kontrahenten per WiFi zufrieden geben. *dm*



PSP Mit dem X-Wing schlagt Ihr spektakuläre Raumschlachten – und könnt jederzeit landen, aussteigen und zu Fuß die Mission fortsetzen.



PSP Ein Radar (rechts unten) gibt Aufschluss über Freund- und Feindpositionen.



PSP Das verspielte Quartett: Teamwork geht auf der PSP leider nur zu viert.







PSP Bei den Verfolgungsjagden setzt Ihr auf unterschiedliche Vehikel: Neben Autos und Motorrädern sind auch Rennboote nicht vor Euren Fahrkünsten sicher.

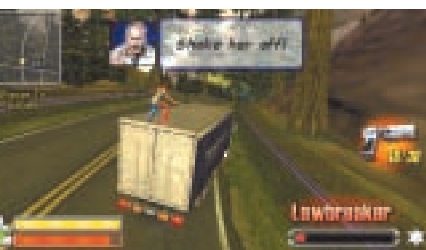
Pursuit Force

Rennspiel >> Action

The Fast and the Furious: Diese Highway-Cops kennen im Kampf gegen Tempo-Sünder weder Angst noch Geschwindigkeits-Begrenzungen.



PSP Raus aus der Karre: Manche Gegner nehmt Ihr zu Fuß unter Beschuss.



PSP Immer flexibel bleiben: Unterwegs wechselt Ihr schon mal das Fahrzeug.

Rammen, Schießen, Abdrängen: Die Polizei kennt keine Gnade, wenn es darum geht, Raser zur Strecke zu bringen. Zumindest in amerikanischen Gefilden. In "Pursuit Force" von den Bigbig Studios gehen die Ordnungshüter sogar noch einen Schritt weiter: Um in der fiktiven Stadt Capital City das blühende Verbrechen im Zaum zu halten, greifen die Polizisten der Spezialeinheit Pursuit Force besonders hart durch. Statt Strafzettel verteilen die Cops Bleikugeln im Dutzend; und bei den wilden Verfolgungsjagden wird schon mal in voller Fahrt das Vehikel gewechselt. Per Knopfdruck wagt Ihr den Sprung auf die Motorhaube oder den Kofferraum des Gejagten. Die Insassen zeigen sich von der Stunt-Einlage wenig begeistert und versuchen Euch mit Waffen oder rabiater Fahrweise abzuschütteln.

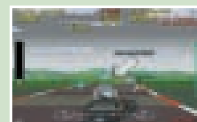
Um nicht unter die Räder zu kommen, nutzt Ihr das Auto als Kugelfänger, indem Ihr Euch Zentimeter über dem Asphalt an die Stoßstange klammert. Ist der schießwütige Fahrer schließlich erledigt, klemmt Ihr Euch hinter das Lenkrad und nehmt den Rest der Bande ins Visier. Insgesamt dürft Ihr mit 50 verschiedenen Autos, Trucks und Motorrädern über das 400 Kilometer lange Straßennetz heizen. Fernab asphaltierter Wege geht die Hatz im Boot oder Hubschrauber weiter. Bei letzterem erteilt Ihr den Rowdys per Maschinenpistole aus der Ego-Sicht eine schmerzhafte Lektion. Hin und wieder müsst Ihr auch zu Fuß ran – im Gegensatz zur Highway-Jagd aufgrund träger Steuerung ein nur bedingt spaßiges Unterfangen.

— Guter Bulle, böser Bulle —

Bei aller Liebe zur rohen Gewalt dürft Ihr eines nicht vergessen: Als Polizist seid Ihr dem Schutz unschuldiger Bürger verpflichtet. Wer den Zivilverkehr beschießt oder in den Graben drängt, gilt schnell als Gesetzesbrecher. Aktionen gegen Eure Widersacher füllen dagegen die 'Justice'-Leiste – Specials wie Turboschub, Lebenskraft oder Zeitlupe während eines Fahrzeugwechsels sind die Belohnung.

Spielerisch wie optisch befinden sich "Pursuit Force" auf der PSP-Siegesstraße, den Schwierigkeitgrad sollte Bigbig allerdings moderater gestalten. *jw*

Arcade-Urahn



Automaten-Klassiker „Chase HQ" von 1988.

Polizei-Verfolgungen sind bei Rennspielen an der Tagesordnung. "Pursuit Force" nimmt sich jedoch einen ganz speziellen Vertreter des Genres als Vorbild: Im Automaten-Klassiker „Chase HQ" von 1988 hetzt Ihr als motorisierter Cop entflohenen Kriminellen hinterher. Schon damals musstet Ihr den Delinquenten durch Rammen seines Fahrzeugs zur Aufgabe zwingen.



PSP Technisch macht "Pursuit Force" einen guten Eindruck: Flotte, größtenteils ruckfreie Grafik und schicke Fahrzeuge lassen Stimmung aufkommen.

Pursuit Force

PSP | DS | GBA

Entwickler >>	Bigbig Studios, England
Hersteller >>	Sony
Termin >>	4. Quartal

PERSPEKTIVE 70-85 VON 100

Schneller als die Polizei erlaubt: Actionreiche Verfolgungsjagden mit toller Optik und coolen Stunts.



yourpsp.com



MEDIEVIL – DIE RÜCKKEHR

Einhundert Jahre nachdem der böse Zauberer Zarok in der Schlacht von Gallowmere besiegt wurde, ist er mit einer Armee von Untoten zurückgekehrt. Er macht den Tag zur Nacht, um das Land zu erobern. Und du wurdest wieder zum Leben erweckt und bist Sir Dan, der legendäre, aber leider feige Ritter. Jetzt musst du Zarok besiegen und dir im Tod die Würde zurückerkämpfen, die du im Leben verloren hast.









Jump Superstars

Action >> Beat'em-Up

150 Handkanten-Helden aus dem Manga-Universum geben sich ein Stelldichein: Prügelt Euch mit Ruffy, Yugi und ihren Comic-Kollegen um die Wette!



DS Auf dem oberen DS-Schirm wird nach allen Regeln der Klopp-Kunst geprügelt: Drei Buttons für Angriffe und einen zur Verteidigung – mehr brauchen die "Superstars" nicht.



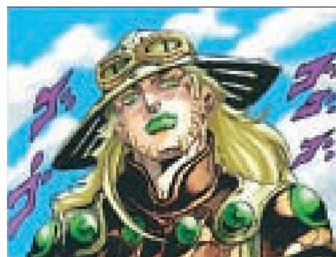
DS Akira Toriyamas Dragonball-Held Songoku kämpft gegen den Kickboxer-Koch aus Ruffys "One Piece"-Piratenbande.

Hierzulande erscheinen Mangas ebenso wie amerikanische und frankobelgische Comics überwiegend im Alben-Format. Anders dagegen im Ursprungsland Japan: Dort werden Yugi & Co. gemeinsam mit zahllosen anderen Bildergeschichten in Telefonbuch-dicke Magazinschwarten verbannt, bevor sie – ausreichender Erfolg vorausgesetzt – ihr eigenes Taschenbuch bekommen. Die erfolgreichsten Charaktere tummeln sich dabei im 'Jump' – eine regelrechte Brutstätte für Manga-Legenden wie "Dragonball"-Schöpfer Akira Toriyama oder Eiichiro Odas Teufelsfrucht-gedopter "One Piece"-Gummipirat.

Familientreffen

Jetzt geben sich alle in "Jump Superstars" die Klinke vom Beat'em-Up-Dojo in die Hand: Von Songoku über Yugi bis hin zu Monkey D. Ruffy und den "Shaman King"-Helden betritt hier alles den Ring, was Comic-Rang und Fernseh-Namen hat. Die meisten der 150 schlag- bis schreikräftigen Kämpfer kennen wir hierzulande nicht – aber für japanische Manga-Maniacs ist's wie ein Klassentreffen ihrer liebsten Kinderzimmer-Kumpels. Für die Umsetzung des ehrgeizigen Plans zückt Hersteller Nintendo das allseits beliebte "Super Smash Bros."-Konzept: Die beiden Duellanten kloppen sich durch Jump'n'Run-ähnliche Kulissen, springen während des Prügel-Gefechts von Plattform zu Plattform und knacken fleißig Schatztruhen oder Fässer, um den erschlafften Energiebalken zu stärken. Und geht's Eurem 2D-Helden trotz aller Extras mal zu mies, muss einer von den Auswechselspielern ran: Via Stylus wählt Ihr zwischen den vor dem Gefecht festgelegten Ersatzkämpfern und schickt so einen frischen Helden in die Schlacht.

Obwohl "Jump Superstars" zu den meist verkauften Spielen in Japan gehört, ist eine Europa-Veröffentlichung ungewiss. Viele bei uns wenig bekannte Figuren und die über etliche Verleger verstreuten Lizenzrechte dürften Nintendo Steine in den Weg legen. Wir hoffen jedoch, dass uns dieses Manga-Prügelfest nicht entgeht. *rb*



DS Sorgen für Stimmung: Bildchen aus Jumps schrillem Manga-Universum.



DS Japanophile Beat'em-Up-Action mit Stylus-Einsatz: In Japan verkauft sich "Jump Superstars" wie frische Semmeln – wir fordern eine deutsche Veröffentlichung!

Jump Superstars

PSP | DS | GBA

Entwickler	>> Nintendo, Japan
Hersteller	>> Nintendo
Termin	>> nicht bekannt

PERSPEKTIVE 65-80 VON 100

Interessanter Prügel-Rundumschlag durch Jumps Manga-Kosmos – auf japanisch leider nur bedingt genießbar.



PSP In "Viewtiful Joe: Red Hot Rumble" prügelt Ihr Euch mit mehreren Gegnern auf verschiedenen Ebenen. Joe setzt gerade seine VFX-Fähigkeit ein und vermöbelt einen Lakaien zu Brei.



DS Erspäht auf dem oberen Bildschirm die Schwachstelle und haut den Feind via Touchscreen.

Viewtiful Joe

Action >> Beat'em-Up (PSP) und allgemein (DS)

Doppelte Schmerzen garantiert: 2D-Experte Joe vermöbelt auf der PSP Gegner im Dreierpack und nutzt auf den DS-Displays sein kluges Köpfchen.

Die Clover Studios stehen für innovative Videospiele fernab vom Massenmarkt. Auch auf dem DS und der PSP führt Capcoms Tochterfirma diese Philosophie weiter. Beide "Viewtiful Joe"-Spiele berücksichtigen die spezifischen Hardware-Fähigkeiten und setzen sich von den Konsolen-Fassungen ab. Die DS-Version ähnelt zwar dem großen Gamecube-Bruder, doch der Rätselanteil steigt deutlich. Joe hetzt im Affentempo von links nach rechts und verdrischt kuriose Antagonisten mit Fußtritten und Fausthieben. Anstatt blitzschnellen VFX-Monsterattacken nutzt Ihr auf dem DS vermehrt Euer Köpfchen. So forscht Ihr auf dem oberen Bildschirm nach Schwachstellen der Gegner und Geheimnissen. Danach splittet Ihr dank Stylus-Einsatz den Touchscreen und lasst Fässer auf verdutzte Feinde prasseln oder löscht mittels Hydranten-Sprengung ein Feuer. Die teils knackigen Denkaufgaben nehmen deutlich Tempo aus dem sonst rasanten Spielablauf. Wir freuen uns auf eine pfiffige Action-Rätselei im zauberhaften 2D-Gewand.



PSP Während Silvia einen perfekten Spagat vollführt, missbraucht der dreiste Joe ein Fass als Wurfgeschoss.



DS Hoch hinaus: Auf dem DS wird zwar etwas geprügelt, Joe muss aber in erster Linie hüpfen und grübeln.

Prügel auf dem PSP

Auf Sonys PSP denken "Viewtiful Joe"-Kenner um – einen Abenteuer-Modus für Solo-Spieler sucht Ihr vergeblich. Dafür verdreschen Eure Superhelden einzeln oder im Doppelpack lausige Widersacher. Euer Raufbold tritt gegen bis zu drei Gegner in knallbunten Arenen zum munteren Verdreschen an. Jeder Protagonist verfügt über ein ausgefallenes Schlag-Repertoire: Sexy Silvia verführt männliche Prügler mit ihren weiblichen Reizen, Fettwanst Captain Blue kaschiert seine undynamischen Bewegungen mit kraftvollen Fausthieben und die betörende Eisprinzessin friert Euch mit ihrem kalten Händchen ein. Zur kompletten Verwirrung ändert der Kampfrichter gelegentlich die Regeln.

Die ersten Duelle machen Lust auf mehr – dennoch sollten die Japaner zusätzliche Modi wie ein Mini-Abenteuer für Einzelspieler einbauen. *rf*



Viewtiful Joe: Double Trouble (DS)
Viewtiful Joe: Ret Hot Rumble (PSP)

PSP | DS | GBA

Entwickler >>	Clover Studios, japan
Hersteller >>	Capcom
Termin >>	2. Quartal 2006

PERSPEKTIVE 65-90 VON 100

Ein Held, zwei Spiele: Skurrile 2D-Action auf dem DS, Prügelfest statt kuriosem Abenteuer auf der PSP.

Mini-Previews >>



DS Bowser stampft über eine grafisch gut umgesetzte Gamecube-Strecke.

DS Touchscreen-Frühwarnsystem: Toad bewirft Mario mit einem Panzer.



DS Luigi kurvt durch sein gespenstisches Anwesen. Die einsteigerfreundliche Steuerung der Gokarts erfolgt via Digi-Steuerkreuz – den Stylus lasst Ihr stecken.

Mario Kart DS

Rennspiel >> Fun-Racer

Heiße Öfen und fette Mehrspieler-Duelle: Auch auf dem DS sorgt Marios Fun-Racer für Furore.

Mario Kart DS

PSP | DS | GBA

Entwickler >>	Nintendo, Japan
Hersteller >>	Nintendo
Termin >>	11. November

PERSPEKTIVE 80-95 VON 100

Mehrspielerspaß-Deluxe auf vier Rädern: Mario & Co. rasen auf über dreißig Strecken um die Wette.

Zwei Bildschirme, aber nur ein Fahrer. Im Gegensatz zu "Super Mario Kart: Double Dash" für den Gamecube setzen sich Mario & Co. wieder alleine ans Steuer. Die taktische 'Fahrerwechsel'- und 'Items aufbewahren'-Komponente fehlt somit. Doch Nintendo spendiert dafür eine gigantische Streckenauswahl altbekannter Parcours: Ihr findet auf dem Modul ein buntes Potpourri an Super-Nintendo-, GBA-, Nintendo-64-, und Gamecube-Rundkursen. Natürlich driften die Nintendo-Helden auch durch neue Strecken wie etwa das verwunschene 'Luigi Mansion'.

Marios kunterbunte Raserei erscheint voraussichtlich am 11. November. Zeitgleich startet Nintendo den drahtlosen Spielbetrieb in Deutschland. Nintendos Partner GameSpy bietet diesen Service kostenlos an. Via WLAN werft Ihr Zockern aus aller Welt rote Schildkrötenpanzer um die Ohren oder überholt auf der Zielgerade dank Turbopilz Euren Rivalen aus Übersee. Zudem rast Ihr mit nur einem Modul im lokalen Netz gegen bis zu sieben Fun-Racer-Experten. Diese Variante lief bei unserem Test absolut flüssig und sorgte für heftige Lach- und Wutanfälle.

Die süße, schnelle und mit vielen Details gespickte Optik überzeugt nicht nur Serien-Liebhaber und die Extrawaffen-Verteilung ermöglicht schlecht platzierten Fahrern ein Comeback. Schon nach dem Preview-Probespiel deutet sich an – Mario bleibt der Fun-Racer-Star. Wir freuen uns auf den Test in der nächsten Ausgabe.

Marvel Nemesis

Action >> Beat'em-Up

Marvel Nemesis

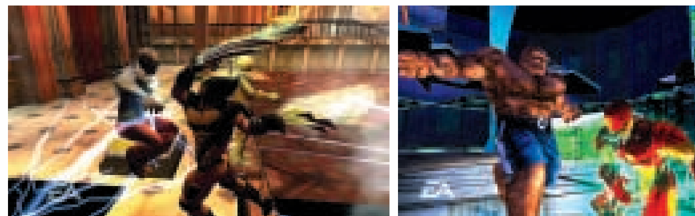
PSP | DS | GBA

Entwickler >>	Electronic Arts, Kanada
Hersteller >>	Electronic Arts
Termin >>	Oktober

PERSPEKTIVE 60-80 VON 100

Flotte Comic-Klopperei mit interessantem Sammelkarten-Feature und zerstörbaren Umgebungen.

Bislang sind Prügelspiele auf PSP und DS selten – ein Problem, das Electronic Arts mit "Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects" schnellstens beheben will. Das Spiel entstand in Zusammenarbeit mit dem gleichnamigen Comic-Verlag; in der Klopperei dürft Ihr demnächst mit einer Hand voll Helden rund um Spider-Man, Elektra, Wolverine & Co. gegen die fiesen 'Imperfects' antreten. Wie bei den stationären Konsolen haut sich das Dutzend Kämpfer in mächtigen Arenen, die mit zerstörbarem Mobiliar ausgestattet sind, auf die Nase.



PSP Linker Hand gibt Wolverine dem Nemesis-Schurken mit seinen Krallen Saures. Die Marvel-Helden verprügeln sich jedoch auch gegenseitig, wie man rechts sieht.

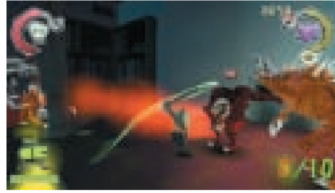
Interessanterweise bekommt die PSP-Fassung von "Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects" einige exklusive Ergänzungen spendiert. So gibt sich nur auf dem Sony-Handheld die Ikone Captain America ein Stelldichein. Außerdem könnt Ihr vor jedem Kampf Sammelkarten auf Euren Star setzen – dadurch verstärkt Ihr gezielt bestimmte Charakterwerte, mit einem vollen Satz schaltet Ihr sogar besonders vernichtende Superkräfte frei.

Death Jr.

Abenteuer >> Action-Adventure



PSP Stachelmonster und Humpelzombie wollen Euch an die nicht vorhandene Haut.



PSP Im Nahkampf vertraut Death auf scharf geschliffenes Mähwerkzeug.

Grinsekopf Death Jr. hat es nicht leicht: Seine Kumpels wurden von einer finsteren Macht in Salzsäulen verwandelt – also packt der Skelettschädel Sense und Ballermann ein und rückt der buckeligen Brut auf den Pelz. Via Analogstick flitzt, hüpft und balanciert Ihr durch die etwas detailarmen Welten – vom Lavasee über den Dorffriedhof bis hin zum organischen Höhlenkomplex. Schlitzt die dort hausenden Monster mit Eurer Kampfsichel auf oder nehmt sie mittels Schultertasten ins Visier Eurer Knarre. Vor allem durch die skurrilen Charaktere und den rabenschwarzen Humor ragt Konamis untoter Held aus der Masse hervor.

Death Jr.

PSP | DS | GBA

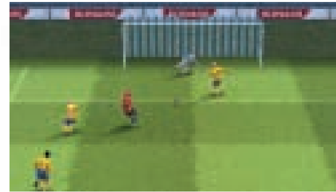
Entwickler	>> Konami, Japan
Hersteller	>> Konami
Termin	>> 4. Quartal

PERSPEKTIVE 65-80 VON 100

Bunter Hüpf- und Metzelspaß mit fantasievoller Gegnerschar und herrlich abgedrehtem Helden.

Pro Evolution Soccer 5

Sport >> Fußball



PSP Zack, bumm, Tor? Denkste, bei "PES 5" wird Realismus groß geschrieben.

Die beste Fußballsimulation auf dem Markt nimmt mit Teil 5 Kurs auf Sonys PSP. Beim ausführlichen Anspielen auf der Games Convention kam sofort das gewohnte Spielgefühl auf: Arcade-Bolzer sind hier fehl am Platz, stattdessen wird Rasenschach vom Feinsten geboten. Millimetergenaue Pässe, gefühlvolle Heber und taktische Finessen wie Abseitsfalle oder Flügelzange klappen wie aus dem Effeff. Dabei wird das ganze schick in Szene gesetzt, geschmeidige Animationen und die realistische Ballphysik runden die anspruchsvolle Simulation ab. Einige Sorgenfalten zieren dann doch die Fußballer-Stirn: In der Preview-Fassung standen lediglich drei Kamera-Perspektiven zur Wahl, die Übersicht litt merklich. Die Entwöhnung vom PS2-Controller als Eingabegerät stört nur anfangs.

Pro Evolution Soccer 5

PSP | DS | GBA

Entwickler	>> Konami, Japan
Hersteller	>> Konami
Termin	>> 4. Quartal

PERSPEKTIVE 85-95 VON 100

Trotz Mängeln bei der Kamera-Auswahl steht mit "PES 5" der realistischste Handheld-Kick aller Zeiten ins Haus.

The Con

Action >> Beat'em-Up







PSP Schmutziges Geschäft: Der Daumen am oberen Bildrand (Mitte) zeigt Euch die Glaubwürdigkeit beim Publikum – fliegt Euer Schwindel auf, seid Ihr die Knete los.

Ihr seid es leid, Euch immer nur mit vorgefertigten Prügelknaben im Fantasy-Ambiente auf die Mütze zu hauen? Dann hat Sony mit "The Con" die Lösung parat. Hier schlagt Ihr Euch in heruntergekommen Spelunken und zwielichtigen Hinterhofclubs mit selbst erstellten Muskelprotzen auf die Schnautze. Erstellt im Editor aus zig Einstellungsmöglichkeiten Euer Wunsch-Alter-Ego und wählt aus fünf unterschiedlichen Kampfstilen wie Tae Kwon Do oder Boxen aus. Noch schnell via Memory-Stick-Import Eure eigene Visage bzw. die des verhassten Schuldirektors oder Vorgesetzten aufs Polygon-Gesicht gepappt, und los geht's. Anstatt der gewohnten Beat'em-Up-Seitenansicht kämpft Ihr via 'Über die Schulter'-Blickwinkel – ein Druck aufs Steuerkreuz sorgt für artistische Ausweichmanöver. Für den besonderen Kick sorgt das Wett-Feature – setzt während der Fights zu jeder Zeit Geld ein. Seid Ihr der Verliererstraße, steigen die Quoten und ein kraftvolles Comeback macht Euch im Nu zum Körsus.

The Con

PSP | DS | GBA

Entwickler	>> Sony, Japan
Hersteller	>> Sony
Termin	>> 4. Quartal

PERSPEKTIVE 70-90 VON 100

Vielversprechender Hinterhof-Klopper mit pfiffigem Wett-Feature sowie umfangreichem Charakter-Editor.

Resident Evil
Deadly Silence

Abenteuer >> Action-Adventure



DS Für wohligen Schauer sorgen zahlreiche Begegnungen mit Zombies und mutierten Tieren.

1996 revolutionierte Capcom das Horror-Genre mit dem ersten "Resident Evil"-Teil. Um auch unterwegs für Gruselstimmung zu sorgen, kommt nächstes Jahr ein überarbeitetes Remake der ersten "Resident Evil"-Episode für Nintendo DS heraus. Dabei schlüpft Ihr wieder in die Rolle von Jill Valentine oder Chris Redfield, um das Geheimnis des düsteren Herrenhauses zu lüften. Am altbewährten Spielprinzip hat sich wenig geändert: Noch immer erforscht Ihr verwinkelte Gänge und Keller, immer auf der Lauer vor lebensbedrohlichen Zombie-Mutationen, die Euch den Weg versperren. Die ständige Sucherei nach dem richtigen Schlüssel darf dabei auch nicht fehlen.

Grafisch wurde die DS-Version aufpoliert – Hintergründe und Charaktere sind überarbeitet und schicker als auf der PSone. Das Abenteuer besteht Ihr immer noch in klassischer Perspektive, sprich fester Kamera. Wahlweise wird in die Ego-Sicht geschaltet.

Nicht nur Serienkenner freuen sich daneben über neu verstreute Rätsel und Fallen. Dabei ist Stylus-Einsatz von Nöten: Per Stift löst Ihr Puzzles oder gebt Zahlenkombinationen ein. Außerdem schwingt Ihr so das Überlebensmesser gegen Untote. Diese erweisen sich als deutlich intelligenter als ihre Vorgänger: Die Zombies verfolgen Euch durch Räume hinweg – an kaum einem Platz seid Ihr sicher.

Ergänzend ist eine Wireless-Funktion geplant – Details stehen aber noch nicht fest.



DS In der neuen Ego-Perspektive kämpft Ihr mit dem Überlebensmesser.





DS Die Rätseleien reichen von simpler Schlüsselsucherei bis zu denklastigen Kombinations-Puzzles.

Resident Evil: Deadly Silence

PSP | **DS** | GBA

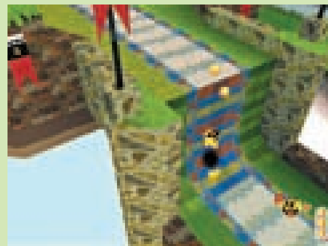
Entwickler	>> Capcom, Japan
Hersteller	>> Capcom
Termin	>> 2006

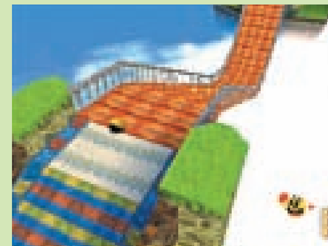
PERSPEKTIVE 70-90 VON 100

Die Neuauflage des Grusel-Klassikers verfeinert das bekannte Spielprinzip mit Stylus-Unterstützung.

Pac'n Roll

Reaktion >> Geschicklichkeit





DS Schubst den betagten Gelbling mit dem DS-Stylus durch Treppen-Labyrinthe, über Hängebrücken oder einfach querfeldein über Stock und Stein.

Namco schickt seinen nimmermüden Pillenfresser mit "Pac'n Roll" bereits ins zweite Nintendo-DS-Abenteuer. Die Spaßkugel braucht diesmal jedoch keine Angst vor gefräßigen Geistern zu haben, stattdessen ist Geschicklichkeits-Rollen im "Marble Madness"-Stil angesagt. Auf dem unteren DS-Display prangt der Grinsekopf in überdimensionaler Form – malt Ihm mit dem Stylus im Gesicht herum und lotst den Gelbling so durch die fallengespickten Landschaften. Egal ob nervige Laufbänder, stachelbewehrte Fallgruben oder schmale Wackelbrücken – mit dem Zeichenstift gebt Ihr Richtung und Geschwindigkeit vor und bringt Pac-Man sicher ins Ziel.

Pac'n Roll

PSP | **DS** | GBA

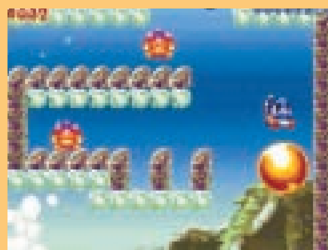
Entwickler	>> Namco, Japan
Hersteller	>> Namco
Termin	>> 4. Quartal

PERSPEKTIVE 60-80 VON 100

Simpel-spaßige Geschicklichkeits-Übung mit Stylus-Einsatz und bewährter "Marble Madness"-Mechanik.

Bubble Bobble Revolution

Reaktion >> Geschicklichkeit





DS Die übergroßen Levels nutzen beide DS-Bildschirme. Um alle Gegner mit Blasen einzufangen, ist also viel Hüpfarbeit vonnöten.

Die legendären Dinos Bub und Bob feiern ihre Rückkehr auf zwei Bildschirmen. In dem Remake des Spielhallen-Klassikers müssen die knuffigen Helden abermals Gegner in Blasen fangen und diese zum Zerplatzen bringen. Das simple Spielprinzip mausert sich insbesonders im Coop-Modus zum Suchtmittel. Frischen Wind in die DS-Version bringen spannende Vierspieler-Matches und verschiedene Blasenarten, die nur bestimmten Gegnern zusetzen können. Für weitere Motivation sorgen neue Spielmodi sowie das Mikrofons, um z.B. Ventilatoren zu beeinflussen.

Bubble Bobble Revolution

PSP | **DS** | GBA

Entwickler	>> Dreams, Japan
Hersteller	>> Atari
Termin	>> Oktober

PERSPEKTIVE 70-85 VON 100

Das Remake des Kultspiels motiviert dank Vierspieler-Modus und neuen Gimmicks noch heute.

Meinungs-macher

Leserumfrage >> *Mobile Gamer*

Neues Magazin, erstes Feedback: Nachdem Ihr die Premieren-Ausgabe der Mobile Gamer gelesen habt, würde uns Eure Meinung interessieren. Ist das Heft nahezu perfekt? Oder gibt es Punkte, die Euch sauer aufstoßen? Sagt uns die Meinung, denn letztlich machen wir das Magazin nicht für uns, sondern für Euch, unsere Leser.

Außerdem nimmt jeder ausgefüllte Umfragebogen an dem Gewinnspiel teil (siehe rechts). Hier könnt Ihr einen Gamecube, einen Game Boy Advance oder eine PS2 kostenlos absahnen. Wenn Ihr den Fragebogen heraustrennt und sorgsam faltet, passt die rückseitige Adresse übrigens genau in einen Fensterbriefumschlag. Wer das Heft nicht zerschnippeln will, darf auch eine Kopie einschicken – Mehrfacheinsendungen, Faxe und E-Mails sind jedoch nicht erlaubt und werden ignoriert.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Einsendeschluss ist der 1. Dezember 2005. Natürlich müsst Ihr Eure Adresse nur angeben, wenn Ihr an der Verlosung teilnehmen wollt. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Viel Spaß beim Ausfüllen und viel Glück bei der Verlosung!

Wer mitmacht, kann auch was gewinnen!

Unter allen Einsendern verlosen wir einen Gamecube, eine PS2 und einen Game Boy Advance SP – jeweils mit mehreren Spielen.

1. System-Check

	besitze ich	spiele damit	will ich kaufen
Sony PSP	☐	☐	☐
Nintendo DS	☐	☐	☐
Game Boy Advance	☐	☐	☐
Game Boy Micro	☐	☐	☐
Nokia N-Gage	☐	☐	☐
Pocket-PC	☐	☐	☐
Handy	☐	☐	☐
Gizmondo	☐	☐	☐
Playstation 2	☐	☐	☐
Xbox	☐	☐	☐
Gamecube	☐	☐	☐
PC	☐	☐	☐

2. Wie lange spielt Ihr schon Videospiele?

- ☐ 1 bis 2 Jahre
- ☐ 3 bis 5 Jahre
- ☐ 5 bis 10 Jahre
- ☐ über 10 Jahre

3. Wie viel Zeit verbringt Ihr wöchentlich mit Videospielen?

- ☐ 1 bis 5 Stunden
- ☐ 5 bis 15 Stunden
- ☐ mehr als 15 Stunden

4. Welche Genres spielt Ihr (auf Handhelds)?

	oft	gelegentlich	nie
Action	☐	☐	☐
Action-Adventure	☐	☐	☐
Adventure	☐	☐	☐
Beat'em-Up	☐	☐	☐
Denkspiel	☐	☐	☐
Ego-Shooter	☐	☐	☐
Geschicklichkeit	☐	☐	☐
Jump'n'Run	☐	☐	☐
Rennspiel	☐	☐	☐
Rollenspiel	☐	☐	☐
Sportspiel	☐	☐	☐
Simulation	☐	☐	☐
Strategie	☐	☐	☐
"Hauptsache in 2D"	☐	☐	☐

5. Wie gefällt Euch die *Mobile Gamer*?

- ☐ super
- ☐ gut
- ☐ mittel
- ☐ gar nicht

6. Wie wichtig sind Euch folgende Inhalte/Rubriken?

	bitte mehr davon	Umfang passt	weniger genügt
Nachrichten	☐	☐	☐
Preview allgemein	☐	☐	☐
umfangreiche Previews	☐	☐	☐
Mini-Previews	☐	☐	☐
Spieletests allgemein	☐	☐	☐
Spieletests für PSP	☐	☐	☐
Spieletests für DS	☐	☐	☐
Spieletests für GBA	☐	☐	☐
Service allgemein	☐	☐	☐
technisches Know-how	☐	☐	☐
Glossar	☐	☐	☐
Zubehör-Tests	☐	☐	☐
Spieletipps / Cheats	☐	☐	☐
Spiele-Lösungen	☐	☐	☐
Multimedia allgemein	☐	☐	☐
Gizmondo	☐	☐	☐
N-Gage	☐	☐	☐
Handy	☐	☐	☐
UMD-Filme	☐	☐	☐
Pocket-PC	☐	☐	☐
Mobile Exoten / Retro	☐	☐	☐
Features allgemein	☐	☐	☐
GBA-Feature 'Top 100'	☐	☐	☐

7. Über welche Themen würdet Ihr zukünftig gerne in Form eines Features lesen?

8. Wie bewertet Ihr die *Mobile Gamer* auf einer Skala von 1 (super) bis 5 (schlecht)?

Inhalt	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	
kompetent	☐	☐	☐	☐	☐	inkompetent
objektiv	☐	☐	☐	☐	☐	subjektiv
aktuell	☐	☐	☐	☐	☐	veraltet
unterhaltsam	☐	☐	☐	☐	☐	langweilig
umfassend	☐	☐	☐	☐	☐	lückenhaft
Layout	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	
übersichtlich	☐	☐	☐	☐	☐	chaotisch
hübsch	☐	☐	☐	☐	☐	hässlich
stimmige Farben	☐	☐	☐	☐	☐	zu bunt
tolles Cover	☐	☐	☐	☐	☐	mieses Cover

9. Wie viele Personen (Euch eingeschlossen) lesen diese Ausgabe der *Mobile Gamer*?

________ Personen

10. Welche anderen Magazine lest Ihr regelmäßig?

- ☐ Audiovision
- ☐ ausländische Videospielmagazine
- ☐ Bravo Screenfun
- ☐ Computer Bild Spiele
- ☐ Das offizielle PSP-Magazin
- ☐ Gamepro
- ☐ MAN!AC
- ☐ Mobile Player
- ☐ N-Zone
- ☐ OPM 2
- ☐ OXM
- ☐ PC-Spielemagazine
- ☐ Play the Playstation
- ☐ Playzone
- ☐ Video Games Aktuell
- ☐ Xbox-Zone

Ich lese andere Spielemagazine, weil...

- ☐ ...ich dort zusätzliche Infos zu meinen Lieblingsspielen bekomme.
- ☐ ...ich eine DVD mit Spiele-Videos haben will.
- ☐ ...ich Meinungsvielfalt schätze.
- ☐ ...mich die Titelthemen angesprochen haben.
- ☐ ...mir ein Cover besonders gefällt.
- ☐ ...ich einen umfangreichen Tipps&Tricks-Teil mit Cheat-Codes und Komplettlösungen haben will.
- ☐ ...sie weniger kosten als die *Mobile Gamer*.

11. Wie wichtig wäre für Euch eine beigelegte DVD mit Spieleausschnitten?

- ☐ wichtig
- ☐ nicht wichtig

12. Habt Ihr Probleme, die *Mobile Gamer* in Geschäften Eurer Umgebung zu kaufen?

- ☐ gibt's reichlich
- ☐ liegt selten aus
- ☐ mein Händler hat sie nicht
- ☐ ich will ein Abo

13. Wie oft nutzt Ihr das Internet?

☐ häufig ☐ selten ☐ nie

14. Wie geht Ihr ins Internet?

- ☐ via PC/Analog-Modem
- ☐ via PC/ISDN-Modem
- ☐ via PC/Breitband-Anschluss
- ☐ via Internet-Cafe
- ☐ via Handy
- ☐ via PSP
- ☐ surfe nur in der Arbeit

15. Welche der folgenden Geräte besitzt Ihr oder wollt Ihr demnächst kaufen?

	besitze ich	kaufe ich
16:9-Fernseher	☐	☐
Projektor/Beamer	☐	☐
DVD-Player	☐	☐
Surround-Anlage	☐	☐

16. Helfen Euch die Anzeigen in der *Mobile Gamer* bei der Kaufentscheidung?

☐ immer ☐ oft ☐ selten

17. Wie seid Ihr auf die *Mobile Gamer* aufmerksam geworden?

- ☐ Auslage am Kiosk
- ☐ Empfehlung durch Bekannte
- ☐ Internet
- ☐ Erwähnung in anderen Magazinen

18. Werdet Ihr Euch die nächste *Mobile Gamer* kaufen, die am 18.11. erscheint?

☐ ja ☐ nein

19. Würdet Ihr die *Mobile Gamer* regelmäßig kaufen, wenn sie monatlich erscheint?

☐ ja ☐ nein

20. Wie viel Geld gebt Ihr durchschnittlich im Monat für das Hobby Videospiele aus?

- ☐ bis 50 Euro
- ☐ bis 100 Euro
- ☐ bis 200 Euro
- ☐ über 200 Euro

21. Wo kauft Ihr in der Regel Eure Spiele? (Mehrfachnennung möglich)

- ☐ Kaufhaus
- ☐ Fachgeschäft
- ☐ Versand-Handel
- ☐ Internet-Shop
- ☐ Internet-Auktionshaus

22. Anmerkungen/Verbesserungsvorschläge:

23. Persönliche Angaben:

☐ männlich ☐ weiblich ________ Jahre

Anschrift (nur auszufüllen, wenn Ihr an der Verlosung teilnehmen wollt):

Name, Vorname

Straße, Nr.

Postleitzahl, Ort

E-Mail-Adresse

Ich bin damit einverstanden, dass die hier gemachten Angaben elektronisch verarbeitet werden (keine Werbezwecke).

Unterschrift

TEILNAHME-BEDINGUNGEN

Bitte trennt dieses Blatt sorgsam aus dem Heft und packt es, formschön gefaltet, in einen Fensterbriefumschlag. Wenn Ihr das Heft nicht zerschnippeln wollt, könnt Ihr auch eine Kopie einschicken – Mehrfacheinsendungen, Faxe und E-Mails sind jedoch nicht erlaubt. Einsendeschluss ist der 1. Dezember 2005. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.

Cybermedia GmbH
Mobile Leser

Wallbergstraße 10
86415 Mering

So werten die Experten!

Spiele-Test >>

Leseführung >>

Fakten & Features

Schwierigkeit:
Ist das Spiel einfach oder schwer?

Zirka-Preis:
Preisempfehlung des Herstellers. Kann natürlich bei Sonderangeboten auch billiger sein.

Sprache:
Sind die Texte im Spiel auf deutsch ('deutscher Text') oder gibt's sogar deutsche Sprachausgabe ('komplett deutsch').

Alternativen:
Wollt Ihr ein ähnliches Spiel auf einem anderen Handheld zocken? Wenn ja, dann sind hier unsere Empfehlungen.

Pro & Contra:
Die wichtigsten Vor- und Nachteile des Spiels - kurz und knackig auf den Punkt gebracht.

Multiplayer:
Eigene Wertung für den Multiplayer-Modus - unabhängig vom Spielspaß für Solisten.

Grafik:
Ist die 3D-Grafik detailliert, flüssig und schnell? Wie sind die Figuren gezeichnet? Stimmt die Präsentation?

Sound:
Unterstützt die Musik das Spielgeschehen? Passen die Soundeffekte zur Bildschirm-Aktion? Ist der Soundtrack abwechslungsreich?

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Cybermedia, Deutschland
Hersteller >>	Team MAN!AC
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel



Alternativen

DS	Tolles Spiel (83 von 100 in dieser Ausgabe)
GBA	Nicht so tolles Spiel (65 von 100 in dieser Ausgabe)



Name des getesteten Spiels

Pro
+ einzigartige Atmosphäre
+ rockiger Soundtrack
+ riesiger Level-Umfang

Contra
- ewig viel Lauferei
- wenig konkrete Lösungshinweise
- rucklige 3D-Grafik

Multiplayer: 7 von 10

1 bis 4 — WiFi, ein Modul pro Spieler

Grafik: 5 von 10


Sound: 8 von 10


82 von 100 SPIELSPASS

Hier steht das dreizeilige Mini-Fazit, in dem das getestete Spiel kurz und prägnant beschrieben wird.

Der DS-Faktor

Hier wird der DS-Faktor erklärt

In diesem Kasten gehen wir auf die Spezialfähigkeiten des Nintendo DS ein. Hier zeigen wir gnadenlos auf, ob ein Spiel die Elemente 'Dualscreen', 'Touchscreen' und 'Mikrofon' sinnvoll nutzt. Entsprechend bewerten wir dies mit 'Daumen rauf' für einen pfiffigen Einsatz, 'Daumen runter' für keinen oder sinnlosen Gebrauch und 'waagerechter Daumen' für eine solide Anwendung. Das Ganze vertiefen wir durch ein paar erklärende Sätze.

Dualscreen

Touchscreen

Mikrofon






Spielspaß:
Macht das Spiel Spaß oder nicht? Diese alles entscheidende Frage beantwortet unsere Spielspaß-Wertung für Solo-Gamer. Diese Wertung ist unabhängig von den erzielten Punktzahlen für Grafik und Sound. 100 Punkte sind das Maximum, ab 80 Punkten können Liebhaber der entsprechenden Spielgenres fast bedenkenlos zuschlagen, exakt 50 Punkte kennzeichnen ein durchschnittliches Spiel ohne besondere Merkmale. Schneidet ein Titel mit weniger als 50 Punkten ab, sollten sich selbst Genre-Fans den Kauf gut überlegen. Spiele mit einer Wertung von 90 Punkten und mehr bekommen als Auszeichnung unseren 'Platin-Award', ab 85 Punkten gibt's immerhin noch den 'Gold-Award' (siehe oben).

Die Spielgenres



In der *Mobile Gamer* unterteilen wir Spiele in sechs Haupt-Genres, die wiederum in Sub-Genres aufgesplittet sind. Damit wollen wir einer Inflation von Spielegattungen vorbeugen. Um jedoch besser differenzieren zu können, erhält jedes Spiel ein ergänzendes Sub-Genre zugeordnet, das es genauer kennzeichnet als das übergeordnete Haupt-Genre. Entsprechend der unteren Reihenfolge haben wir auch die Spiele im Testteil geordnet - quer durch die Systeme Sony PSP, Nintendo DS und Game Boy Advance.

Rennspiele:
Alle Titel, in denen das Rennenfahren im Mittelpunkt steht. Egal, ob ernsthafte Simulation, simples Arcade-Feeling, spaßiger Fun-Racer oder Action-orientiertes Karambolage-Chaos.

Denken:
Vom Strategiespiel, über Taktik und Simulation bis hin zur allseits beliebten Knobelei à la "Tetris".

Reaktion:
In erster Linie klassische Jump'n' Runs, aber auch Musik- und Party-Spiele. Wenig Geballer, viel Geschicklichkeit.

Sport:
Von den klassischen Sportarten bis zu trendigem Freizeitspaß wie Skateboard, BMX & Co. Auch Wrestling oder Billard ist hier beheimatet.

Action:
Hier geht's knallhart zur Sache, ob im Ego- oder Taktik-Shooter, Beat'em-Up oder klassischem Weltraum-Ballerspiel.

Abenteuer:
Er war einmal... Spiele mit Story gehören hier hinein - also z.B. Rollenspiele, Action- und Grafik-Adventures.

Das Tester-Team


Martin Gaksch
Spielt zurzeit:
Castlevania (DS)
Ridge Racer (PSP)
Zookeeper (DS)


Oliver Schultes
Spielt zurzeit:
New Super Mario Bros. (DS)
Ridge Racer (PSP)
Virtua Tennis: World Tour (PSP)


Thomas Stuchlik
Spielt zurzeit:
Colin McRae Rally 2005 Plus (PSP)
Nintendogs (DS)
Yoshi Touch & Go (DS)


Janina Wintermayr
Spielt zurzeit:
Mercury (PSP)
NfS Underground Rivals (PSP)
Zookeeper (DS)


Stephan Freundorfer
Spielt zurzeit:
Advance Wars (DS)
Ridge Racer (PSP)
Glimmerati (N-Gage)


Ulrich Steppberger
Spielt zurzeit:
Ridge Racer (PSP)
Lumines (PSP)
Burnout Legends (PSP)


Robert Bannert
Spielt zurzeit:
Fire Emblem 2 (GBA)
Darkstalkers Chronicle (PSP)
Nintendogs (DS)


Matthias Schmid
Spielt zurzeit:
Kirby: Power-Malpinsel (DS)
Meteos (DS)
Virtua Tennis: World Tour (PSP)


Raphael Fiore
Spielt zurzeit:
Lumines (PSP)
Mario Kart (DS)
New Super Mario Bros. (DS)


Oliver Ehrle
Spielt zurzeit:
Advance Wars (DS)
Metal Gear Acid (PSP)
Nintendogs (DS)


Max Wildgruber
Spielt zurzeit:
Mercury (PSP)
Fire Emblem 2 (GBA)
Advance Wars 2 (DS)


David Mohr
Spielt zurzeit:
Castlevania (DS)
Metal Gear Acid (PSP)
Virtua Tennis: World Tour (PSP)





PSP Die Strecken von "Ridge Racer" entstammen zwar überwiegend den bisherigen Teilen der Serie, sie wurden aber teils kräftig überarbeitet und verschönert: Dieser Kurs orientiert sich z.B. am "Rave Racer"-Automaten, dort ist man aber noch bei hellem Tageslicht über den Asphalt geheizt.

Ridge Racer

Rennspiel >> Arcade



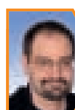


Schon für Sonys stationäres Playstation-Doppel veröffentlichte Namco pünktlich zur Markteinführung der jeweiligen Konsole eine Episode aus seiner populären "Ridge Racer"-Serie. Auch beim Handheld wird diese Tradition fortgesetzt: Das PSP-"Ridge Racer" ist aber keine gewöhnliche Fortsetzung, sondern eine Art aufpolierte 'Greatest Hits'-Compilation der Vorgänger.

Entsprechend setzt Namco konsequent auf seine Spielhallen-Wurzeln – das heißt Vollgas ohne Reue und stylische Drifts bis zum Abwinken. Die 54 fiktiven PS-Schlitten (plus vier Sondermodelle) sind in sechs Klassen aufgeteilt, die sich durch die Höchstgeschwindigkeit unterscheiden. Je nach Typ bringt Ihr Euren Flitzer mehr oder weniger leicht ins Schleudern: Prescht mit Vollgas in die Kurve, schlagt das Lenkrad kräftig ein und hebt kurz den Fuß – schon wuchtet Ihr den Boliden mit Irrsinnstempo durch die Biegung, die Bremse braucht Ihr fast nie. Erstmals verdient Ihr durch Drifts Sprit für einen Nitro-Boost, von dem Ihr bis zu drei Einsätze hortet und den Ihr auf Knopfdruck zündet.

Duelle im Dutzend

Ihr startet grundsätzlich von der letzten Position und tretet in der Regel gegen elf Konkurrenten



Ulrich Steppberger

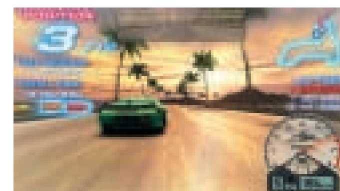
10 von 10

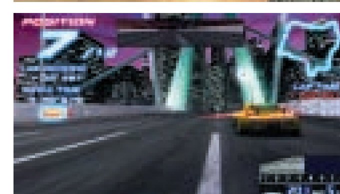
„Vollgas ganz nah an der Arcade-Perfektion"

"Ridge Racer" auf der PSP ist ein echtes Meisterwerk: Die fantastische Grafik glänzt mit schicken Automodellen (nur die Lacktextur wirkt etwas verwaschen), großartigen Szenerien rund um die Pisten und makelloser Grafik, die das rasante Tempo immer perfekt rüber bringt. Die 'Best of'-Zusammenstellung der Strecken lässt kaum Wünsche offen, zumal mich die Anzahl erstmals in der Serien-Historie hundertprozentig überzeugt. Dass das Driftverhalten inzwischen besonders einfach ausfällt, stört mich überhaupt nicht – die Konzentration auf Tempobolzerei ohne Reue klappt famos. Dank der klugen Wettbewerbsstruktur, die bald sehr fordernd wird, gibt es eine Menge zu tun – wer seine PSP liebt, der muss "Ridge Racer" einfach haben.



PSP Während der Rennen bleibt selten Zeit für Blicke neben den Streckenrand, um die vielen liebevollen Details zu bewundern.



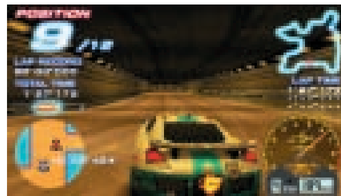


PSP Traditionell fährt sich "Ridge Racer" in der Innenansicht besser.



PSP Wenn der PSP-Screen schwummrig wird, ist das kein Fehler Eures Handhelds: Der Effekt dient dazu, die Wirkung eines eingesetzten Turboschubs auch grafisch zu verdeutlichen.





PSP Tunnel gehören bei "Ridge Racer" einfach dazu: Praktisch jede Strecke kann einen entsprechenden Abschnitt aufweisen.

an, wenn Ihr bei Rennen in Standard- und Gegenrichtung Euer Können beweist. Die zwölf "Ridge Racer"-Kurse rekrutieren sich überwiegend aus früheren Serien-Episoden und sind damit in der Praxis erprobt: Die ersten vier PSone-Episoden stellen je zwei Pisten, lediglich von der einzigen PS2-Folge "Ridge Racer 5" gibt es keinen Vertreter. Bislang nie für den Heimbereich umgesetzt wurde der berüchtigte "Rave Racer"-Automat, von dem nun zwei Strecken Ihr Konsolen-Debüt feiern. Dazu kommen zwei komplett neue Asphalt-Schleifen, die ebenfalls auf der legendären Spielhallen-Ausgabe basieren.

Globales Vollgas

Einzel- und Zeitrennen stehen rennspieltpyisch zur Wahl, die meiste Zeit investiert Ihr aber in die Welt-Tour: Dahinter verbergen sich über 40 Wettbewerbe mit jeweils mehreren Läufen, bei denen Ihr immer bessere Positionen zur Qualifikation für den nächsten Durchgang erreichen müsst – am Schluss zählt natürlich nur noch der Sieg, um Autos zu gewinnen und Pisten freizuschalten. Die 'Basis'-Ausführungen dienen Neulingen zur Eingewöhnung, in der 'Profi'-Tour werden die Rennen spürbar härter, zumal dort Einzelduelle gegen spezielle Gegner warten. Echte Könner beweisen danach ihre Klasse in der 'Experten'-Serie und schalten Belohnungen wie Videoclips und Skizzen frei, bevor das wahre Himmelfahrtskommando der 'Max'-Tour wartet. Gimmick am Rande: Ihr lasst Eure PSP auf Basis einer Zeit- und Klassenvorgabe eine Zufallstour berechnen – idealer Zeitvertreib für ausgedehnte Bus- und Bahnfahrten.

Löblich gerieten die WiFi-Optionen: Bis zu acht Spieler können über Funk spannende Rennen austragen. *us*

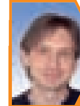


PSP Steigungen sind besonders anfällig für Fahrfehler: Wer in dieser Situation unnötig Tempo verliert, handelt sich viel Rückstand ein.

New Rally-X >> Bonus mit Pfiff

Traditionell verkürzt Namco die anfängliche Ladezeit in Form eines emulierten Spielautomaten-Oldies – so auch auf der PSP mit dem hauseigenen "New Rally-X". Der Klassiker fällt altersbedingt einfach aus, hat aber durchaus Qualitäten und ist mehr als nur ein simpler 'Pac-Man auf Rädern'-Klon.
Erfreulicherweise könnt Ihr "New Rally-X" im Optionsmenü direkt anwählen. Das macht Sinn, denn nur mit Hilfe dieses Spielchens winkt Euch ein ungewöhnlicher Rennwagen: Habt Ihr im normalen "Ridge Racer" den Abspann freigespielt und erzielt mindestens 50.000 Punkte in "New Rally-X", parkt ein Formel-Flitzer im Lego-Design in Eurer Garage.





Oliver Schultes

9 von 10

„Überzeugendes Spielgefühl"

Sorry, Electronic Arts. Aber "Need for Speed Underground Rivals" kann trotz Tuning-Feature nicht mal am "Ridge Racer"-Auspuff schnuppern. Geschmeidige Grafik, überzeugendes (wenn auch für meinen Geschmack etwas zu simples) Fahrverhalten und bis ins Kleinste austarierte Strecken machen Namcos Arcade-Renner zum Pflichtkauf. Und wenn sich jeder an meinen Rat hält, steht spannenden WiFi-Duellen nichts im Wege. Denn leider reichen für Mehrspieler-Partien nicht eine Disc und mehrere PSPs – jeder muss ein "Ridge Racer" im Laufwerk haben.



Martin Gaksch

10 von 10

„Wie in guten, alten Zeiten"

Gesehen, gekauft, geliebt. Jenseits aller anderen PSP-Vorzüge – allein wegen "Ridge Racer" hätte ich mir das Handheld zugelegt. Ähnlich wie zu Beginn der Playstation-Ära, als Namco mit der Ur-Version das 3D-Zeitalter spektakulär einläutete, schlägt der Handheld-Spross ein neues Kapitel des mobilen Rennsports auf. Grafisch ein Genuss, extrem abwechslungsreich und motivierend bis in die Fingernägel – Spielspaß pur. Für mich bietet "Ridge Racer" genau die richtige Mischung aus (viel) Arcade-Raserei und (wenig) Simulations-Gefummel.

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Namco, Japan
Hersteller >>	Namco
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel



Alternativen

DS	**Asphalt Urban GT** (nicht getestet)
GBA	**V-Rally 3** (nicht getestet)



Ridge Racer

Pro
- brillante Grafik
- unvergleichliches Tempogefühl
- tolle Streckenauswahl
- einfaches, aber feines Driften
- motivierende Wettkampfstruktur

Contra
- Musik ist Geschmackssache

Multiplayer: 9 von 10 – 1 bis 8 – WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 9 von 10
Sound: 8 von 10

90 von 100 SPIELSPASS

Grafisch exzellente und spielerisch hochkarätige Arcade-Raserei der Luxusklasse mit vielen Strecken.





PSP Äußerst eng geht's in Monaco zu: Das Gedrängel kostet hier schnell viele Plätze oder gar den Sieg.



PSP Regen hat im Rennen wie in der Box kaum spielerische Auswirkungen.

F1 Grand Prix

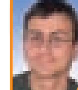
Rennspiel >> Simulation

Nachdem die Formel 1 wieder zu alter Spannung gefunden hat, versucht Sony die Dramatik der Königsklasse auf ihr Handheld zu portieren. Der Playstation-Hersteller besitzt die exklusiven Rechte an der aktuellen F1-Saison, deshalb dürfen mobile Raser mit dem momentan aktiven Fahrerfeld auf 19 Strecken (inklusive Istanbul) richtig Gas geben. Als Spiel-Modi entscheidet Ihr Euch zwischen Zufallsrennen, kompletten Rennwochenenden, Weltmeisterschaft und dem Szenario-Modus. Letzterer stellt Euch Aufgaben, wie den Wagen in die Box zu retten oder bestimmte Zeiten zu unterbieten. Die Belohnung winkt in Form von fünf Bonus-Vehikeln.

Einsteiger sollten sich aber erst einmal im Zeitrennen mit der Strecke vertraut machen. Dabei kündigen Pfeile die nächste Kurve an. Als recht einfach erweist sich das arcadelastige Fahrverhalten – der eigene Bolide steuert sich nur neben der Strecke wirklich unruhig. Simulationsaspekte sind hier kaum vorhanden. Zusätzlich lässt sich eine Bremshilfe zuschalten und der Wagen aggressiv oder defensiv abstimmen. Bestzeiten sind dank der unkomplizierten, direkten Steuerung schnell gefahren.

Verwirrender wird's im Rennen: Nach einer guten Platzierung im Qualifying kämpft Ihr um jede Position, was gerade nach dem Start nicht leicht fällt. Denn hier verteilt sich das Feld chaotisch. Rempler und Crashs sind dabei schnell passiert, fallen wegen dem simplen Schadensmodell fahrerisch aber nicht weiter ins Gewicht. Um dennoch verbeulte Spoiler zu reparieren und neue Reifen aufzuziehen, sucht Ihr die Box auf. Dabei seid Ihr nicht zum Zuschauen verdonnert, sondern müsst die richtigen Tasten drücken, um den Boxenstopp schnellstmöglich zu absolvieren.

Erfreulich: "F1 Grand Prix" bietet eine durchweg flüssige Optik, authentisches Motorgeheul und als nette Dreingabe Lizenzmusik von Stereophonics oder Queens of the Stone Age. *ts*



Thomas Stuchlik
7 von 10
„Simple Rennrunden für zwischendurch"

Im Vergleich zur PS2-Version vereinfachte Sony das Fahrverhalten deutlich. Das kommt natürlich der PSP-Handhabung und Einsteigern zugute, jedoch ging dabei auch Spieltiefe verloren. Das Fahren gerät zur Routine und nicht zur Herausforderung. Wirklich geärgert habe ich mich aber über die Dummheit der Gegner: Diese fahren gern ins eigene Heck und putzen sich auch untereinander von der Strecke. Das erinnert allenfalls an Autoscooter – und treibt den Schwierigkeitsgrad unfair nach oben. Dennoch: Dank flüssiger Optik und einfachem Einstieg kommt schnell Fahrspaß auf. Auch der Umfang mit 19 Strecken und die Auswahl an Spiel-Modi gefallen. So eignet sich der Titel besonders für F1-Fans, die unterwegs mal schnell eine Runde drehen wollen.



PSP Rechts vor links gilt hier nicht: Die 19 Gegner schubsen sich gegenseitig und auch gern mal Euch höchstpersönlich von der Strecke.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler	Traveller's Tales, England
Hersteller	Sony
Zirka-Preis	50 Euro
Sprache	komplett deutsch
Termin	im Handel



Alternativen

DS	keine erhältlich
GBA	F1 2002 (nicht getestet)

F1 Grand Prix

Pro
+ aktuelle Formel-1-Saison
+ direkte Steuerung
+ flüssige Grafik

Contra
- (für Profis) zu simple Steuerung
- dumme Gegner
- auf Dauer ermüdend

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 8, WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 6 von 10


70 von 100 SPIELSPASS

Flotte Formel-1-Simulation mit offizieller Lizenz und direkter Steuerung, aber wenig Spieltiefe.

DTM Race Driver 2

Rennspiel >> Simulation



PSP Wo "DTM" drauf steht, sind deutsche Tourenwagen drin. Leider stammen Fahrer- und Streckendaten nicht von der aktuellen Saison.

Insgesamt 32 Wettbewerbe auf 52 bekannten Originalstrecken erwarten Euch im Laufe Eurer "DTM Race Driver 2"-Karriere. Dazu nehmt Ihr hinter den Lenkrädern von 35 Vehikeln aus zahlreichen Motorsportklassen Platz: Neben den aufgemotzten Werkswagen der einheimischen DTM und der australischen V8 steuert Ihr u.a. behäbige Truck-Zugmaschinen, sportliche Cabrios, Stockcars, coole Pickups, waschechte Rally-Boliden und schlanke Formel-Ford-Zigarren.

Als namenloser Pilot arbeitet Ihr Euch in Rahmen einer von hochwertigen Videosequenzen erzählten Story in zehn Kapiteln vom kleinen Licht zum Werksfahrer hoch. Je nach Wettbewerb absolviert Ihr ein oder mehrere Rennen gegen bis zu 20 Konkurrenten unter realistischen Bedingungen: Die Lenkung ist simulationsnah,



PSP Auch Rennklassen mit offenen Boliden erwarten Euch.

Schäden durch Kollisionen verbeulen die Karosserie und führen zu Leistungsminderung oder Totalausfall.

Rennserien, die Ihr im Lauf Eurer Karriere freispielt, sind danach jederzeit zugänglich. *us*

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler >>	Codemasters, England
Hersteller >>	Codemasters
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

USK: frei

Alternativen

DS	keine erhältlich
GBA	GT Advance 3 (nicht getestet)



Ulrich Steppberger – 9 von 10

„Hat's vier Räder, ist es hier dabei"

Wer maximale Abwechslung auf der Rennstrecke haben will, wird von "DTM 2" prima bedient: Dank der vielen Autoklassen und Kurse ist für Langzeit-Motivation gesorgt, die interessante Story spornt zusätzlich an. Grafisch leistet die Flitzerei Imposantes: Zwar ist der Grafikaufbau nicht ganz so flüssig wie beim großen PS2-Bruder, aber selbst im dicksten Verkehr bleibt es einwandfrei spielbar. Die WiFi-Funktionalität ist ein toller Bonus und macht "DTM 2" nicht nur für Fans realitätsnaher Autorennen interessant.

DTM Race Driver 2

Pro
- feine, fast immer flüssige Grafik
- viele unterschiedliche Autotypen
- motivierend inszenierte Story
- Fahrzeuge nehmen Schaden
- WiFi-Funktionalität vorbildlich

Contra
- einige Rennserien etwas fade

Multiplayer: 9 von 10 – 1 bis 12 – WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 8 von 10
Sound: 7 von 10

86 von 100 SPIELSPASS

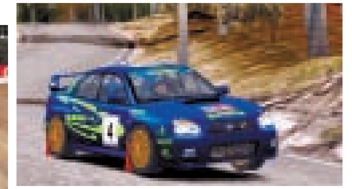
Hübsch anzusehende und spielerisch überzeugende Rennsimulation, die mit Abwechslung und Umfang punktet.

Colin McRae Rally 2005 plus

Rennspiel >> Simulation



PSP Neben dem Beifahrer-Kommentar kündigen Pfeile die nächste Kurve an. Nur aufmerksamen Piloten gelingen dann auch die richtigen Drifts.



PSP In der TV-Wiederholung bewundert Ihr Eure letzte Fahrt.

In der Videospielwelt steht der Name "Colin McRae Rally" für erstklassige Offroad-Simulationen. Ein Erfolg, den Hersteller Codemasters auch auf die PSP portieren will. Dazu wurde kurzerhand die inhaltlich gleiche 2005er-Version auf eine UMD gequetscht. Dem geneigten Raser bleibt die Wahl zwischen Einzeletappen, Rallys oder einer riesigen Karriere, die mit massig Cups und zahlreichen freischaltbaren Wagen aufwartet. Zunächst landet Ihr im Wartungsbereich. Hier werden das eigene Vehikel auf die kommende Etappe getrimmt und entsprechende Reifen aufgezogen. Dann geht's los: Im gnadenlosen Kampf gegen die Zeit (direkte Gegner gibt's keine) hilft nur der gesprächige Beifahrer, der die Kurven ansagt. Anbremsen, Driften und Herausbeschleunigen lautet das Motto.

Die abwechslungsreichen Etappen wurden vom Vorbild übernommen: Staubige Pisten in Australien, verschneite Feldwege in Schweden oder hügelige Landstraßen in Deutschland fordern alle Talente. Schließlich wirken sich Fahrbahn-Oberflächen wie Eis, Kies oder Asphalt direkt auf das Fahrverhalten aus. Bei zu viel Risiko droht schnell der Abflug und ein Schaden am Auto, den Ihr beim Fahren spürt. Jedoch darf zwischen den Etappen das eigene Vehikel repariert werden.

Für Abwechslung ist gesorgt: Die Rally-Klassen reichen vom Kleinwagen (VW Polo & Co.) bis zu Gruppe-B-Monstern wie dem Audi Quattro S1. *ts*

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler >>	Codemasters, England
Hersteller >>	Codemasters
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

USK: frei

Alternativen

DS	keine erhältlich
GBA	Colin McRae Rally 2.0 (nicht getestet)



Thomas Stuchlik – 8 von 10

„Gepflegtes Rasen abseits des Asphalts"

Was auf Konsole schon zum Hit wurde, muss auch auf PSP begeistern, dachte sich wohl der Hersteller. Leider geht die Rechnung nicht ganz auf. Der hohe Anspruch in Sachen Fahrphysik bleibt zwar erhalten, jedoch entfaltet sich das geniale Fahrgefühl des Vorbilds nicht so recht. Zudem läuft die hübsche Grafik nicht ganz flüssig. Dennoch bietet "Colin" dank interessanter Strecken viel Kurzweil. Auch routinierte Piloten werden gefordert, denn das Fahrverhalten verzeiht kaum Fehler – das jedoch schreckt Einsteiger ab.

Colin McRae Rally 2005 plus

Pro
- abwechslungsreiche Etappen
- motivierender Karriere-Modus
- viele Rally-Klassen
- realistische Fahrphysik

Contra
- Steuerung etwas unhandlich
- Einsteiger-unfreundlich

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 8 – WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 6 von 10

83 von 100 SPIELSPASS

Realistische Offroad-Simulation mit großer Streckenvielfalt und gutem Fahrverhalten.





PSP Knackscharfe Texturen, wuchtige Spezialeffekte und imposante Weitsicht machen "Pure" zum Hingucker.

Wipeout Pure



Rennspiel >> Arcade

Matthias Schmid
9 von 10
„Auf zu neuen Handheld-Sphären"

Mit "Wipeout Pure" gelingt Sony eine bestechende Symbiose aus Design, Sound und Spielspaß. Die glasklare Optik zeigt, wozu das Luxus-Spielzeug PSP in der Lage ist – gelegentliche Ruckler trüben das Rennvergnügen nur unmerklich. Treibende Elektronikbeats unterstreichen das futuristische Ambiente, der steril-avantgardistische 'Zone'-Modus verleiht dem Raserspektakel gar eine künstlerische Note. Vorbildlich: kostenlose Zusatzstrecken via Download-Option sowie die Möglichkeit, befreundeten PSPs eine mehrspielerfähige "Wipeout Pure"-Demo zu übertragen.

Ulrich Steppberger
8 von 10
„Zukunftsraserei mit edlen Zutaten"

Als schmuckes Rennspiel-Juwel neben dem gegenwartsbezogenen "Ridge Racer" funktioniert "Wipeout Pure" wunderbar. Zwar dauert es eine Weile, bis Ihr die ungewohnte 'Fahr'-Physik der Schwebegleiter beherrscht, dann aber rast es sich erstklassig durch die toll designten Landschaften. Für Langzeit-Herausforderung wurde gesorgt, denn die höheren Tempoklassen sind wahrlich ein Fall für reaktionsschnelle und übungswillige Profis. Und die per WiFi herunterladbaren Bonuskurse stehen den bereits vorhandenen in keinster Weise nach.

Im Jahr 2197 hat sich der Motorsport grundlegend verändert: Statt Formel-1-Flitzern oder MotoGP-Rennöfen sind die Anti-Schwerkraft-Gleiter der 'FX300 Racing League' angesagt. In bester Tradition der legendären Playstation-"Wipeout"-Titel kämpfen auf dem abgelegenen Pazifik-Eiland Makana todesmutige Hasardeure um die Krone der schnellsten und zugleich gefährlichsten Rennserie der Welt.

Ebenso furchtlosen PSP-Piloten stehen zunächst zwei der fünf Geschwindigkeitsklassen offen: Während Ihr in Einzelrennen nach bronzenem, silbernem und goldenem Halsbehang strebt oder in der 'Time Trial'-Variante an Eurer Bestzeit knabbert, wählen Karrieristen den Turnier-Modus: Nehmt Ihr an mindestens vier direkt aufeinander folgenden Rennen teil und behauptet Euch in der Endabrechnung als Klassenprimus, winkt die Freischaltung neuer Strecken, Meisterschaften sowie Geschwindigkeitsklassen. Faires Gegnerverhalten und nur zart aufkeimender High-Speed-Rausch ringen Rennspiel-Profis auf der 'Vektor'-Stufe lediglich ein müdes Lächeln ab – fiese Abdrängmanöver der Konkurrenz oder höllische Kurvenkombinationen im späteren Spielverlauf hingegen verursachen regelmäßig Adrenalinschübe.

Wie auf Wolken

Fernab von Reifenkrieg und Traktionskontrolle hat ein futuristisches Schiff der 'FX300'-Liga mit anderen Problemen zu kämpfen. Ihr gleitet wie auf einem sanften Polster über die abwechslungsreichen Kurse. Mittels L- und R-Taste kontrolliert Ihr linke wie rechte 'Luftbremse': Sorgt die einseitige Betätigung für elegante Kurvenfahrten, führt simultaner Buttondruck zu einem abrupten Abstoppen der technischen Wunderwerke. Zur Meisterung kniffliger Links/Rechts-Kombinationen geeignet ist das zweimalige Antippen der Schulterwippen – so meistert Ihr durch seitliches Versetzen des Schiffes fiese Doppelkurven fast ohne Geschwindigkeitsverlust.



PSP Stark durch Power-Ups: Sucht in der Energieblase Schutz (oben) oder ladet die ramponierte Panzerung auf (unten).

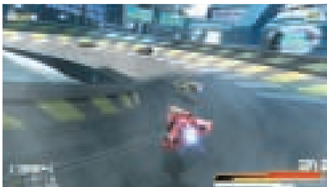
Download-Extras >> Wipeout Pure macht's vor!

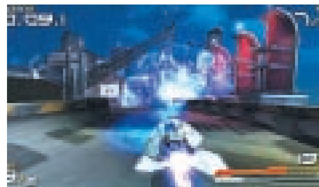
Beherrscht Ihr die zwölf neuen und vier klassischen Kurse von "Wipeout Pure" im Schlaf, versorgt Euch Sony mit neuem Raserfutter: Aufgeteilt in Gamma-, Delta-, Classic- und (Europa-exklusiv) Omega-Packs, warten auf der Seite 'www.wipeoutpure.com' 40 zusätzliche Musikstücke, 10 pfeilschnelle Gleiter sowie 16 neue Kurse auf ihre Entdeckung. Parkt die Dateien mittels PC auf Eurem Memorystick oder ladet sie via WiFi-Verbindung auf die PSP.





PSP Mächtig was los: Rast Ihr im Pulk über den Asphalt, bleiben leichte Ruckler nicht aus – den flotten Spielfluss trübt dieser Schöhheitsfehler nicht.


PSP Enge Kehren verlangen nach gefühlvollem Luftbremsen-Einsatz.


PSP Über die ‘Extostra Run’-Strecke prescht Ihr nur via ‘Gamma 2’-Pack.

Neben fahrerischem Können setzt die “Wipeout”-Serie seit Anbeginn auf den Einsatz rabiater Waffen. Zwar kommt der geplagten Feindbeseitigung nicht der hohe Stellenwert zu wie in der enttäuschenden “Fusion”-Episode auf PS2, dennoch entscheiden auch “Pure”-Spieler so manches Rennen durch Raketen, Plasmakanone und Konsorten. Touchiert dazu einfach auf den Strecken verstreute Item-Felder, um zielsuchende Geschosse, Erdbebenschockwelle oder Minen aufzusammeln. Doch nicht nur Aggressoren werden fündig: Neben allerlei Kriegsgerät stoßt Ihr auf Energieschilde, Turbo-Schübe oder den Fünf-Sekunden-Autopilot. Dabei lässt Euch "Wipeout Pure" stets die Möglichkeit, Power-Ups in eine dringend nötige Frischzellenkur für Eure Schiffspanzerung zu wandeln.

Spielt Ihr nämlich regelmäßig Billard zwischen den Streckenbegrenzungen oder brettert durchs Minenfeld, droht Euer Gleiter in Rauch aufzugehen. Geschieht dies im normalen Rennverlauf selten, dreht sich im ‘Zone’-Modus alles ums Überleben: Im stylischen Virtual-Reality-Ambiente schraubt sich die Tachonadel ohne Euer Zutun kontinuierlich in schwindelerregende Höhen. Ihr versucht lediglich Bandenkontakt zu vermeiden und die sonst so willkommenen Beschleunigungspfeile zu umgehen – immer die Gefahr vor Augen, beim nächsten Crash in tausend Polygone zu zerfallen. *ms*


PSP Klassische Kurse erstrahlen in schickem Retro-Look und begeistern Fans der PSone-Episoden.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	SCEE London, England
Hersteller >>	Sony
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

USK 6

Alternativen

DS	**keine erhältlich**
GBA	**F-Zero: Maximum Velocity** (nicht getestet)

Wipeout Pure

Pro	+ gestochen scharfe Edel-Optik + Waffen nicht zu dominant + stylischer Zone-Modus + luftig-leichtes Fahrgefühl…
Contra	– …das nicht jedermanns Sache ist – gelegentliche Ruckler

Multiplayer: 8 von 10 – 1 bis 8 – WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 8 von 10
Sound: 8 von 10



SPIELSPASS

Technisch und spielerisch beeindruckende Tempo-Bolzerei mit tollen Download-Extras.

Herbie: Fully Loaded

Rennspiel >> Fun-Racer

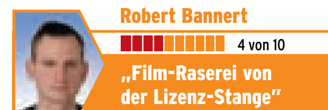


GBA Erlaubt Ihr Euch auch nur einen dezenten Fahrfehler oder überfahrt den Seitenstreifen, dann zieht das gesamte Gegnerfeld an Euch vorbei.

Nach dem kitschigen Kino-Revival war es nur eine Frage der Zeit, bis es Disneys flotter Käfer auch auf den kleinen Schirm schafft – und zwar als possierlicher Fun-Racer: Braust mit Herbie über allerlei 3D-Rundkurse in der City, auf der Rennbahn oder am Strand – das gegnerische Fahrerfeld setzt sich dabei aus einer Meute von gesichtslosen Stockcar-Boliden zusammen. Letztere brettern meist dicht auf dicht an Euch vorbei oder bleiben als versammelte Blechtraube hinter Euch zurück – spannende Kopf-an-Kopf-Rennen sind die Seltenheit. Eine Hand voll Extras für Beschleunigung, Rückwärts-Rennen und Bocksprung erleichtern Euch die wilde Fahrt. *rb*



GBA Digi-Standbilder aus dem Film stimmen Euch aufs Rennen ein.


Robert Bannert
4 von 10
„Film-Raserei von der Lizenz-Stange“

Man nehme eine Hand voll lieblos zusammengestöpselter Kurse, platziere ein wenig langweiligen Zierrat wie Hochhäuser oder Palmen und veredele das Ganze mit einem bekannten Kino-Namen: „Herbie“ reiht sich nahtlos in die Reihe belangloser Lizenz-Versoftungen ein und gibt sich von der Physik-freien Steuerung bis hin zur spartanischen Optik wie der alte VW-Käfer selbst – zweckmäßig und rundum funktionstüchtig, aber frei von jeglichem Luxus. Richtig auffällig ist allein der Plätsch- und Knatter-Sound – auffällig nervtötend.

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Disney Interactive, USA
Hersteller >>	Buena Vista
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

USK 6

Alternativen

PSP	**Ridge Racer** (90 von 100 in dieser Ausgabe)
DS	**Asphalt Urban GT** (nicht getestet)


Herbie: Fully loaded

Pro	+ unkomplizierte Steuerung + angenehm flotte Rennen
Contra	– triste Streckengrafik – zu wenig unterschiedliche Extras – dämliche Gegner – kaum Spiel-Balance

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 5 von 10
Sound: 3 von 10



SPIELSPASS

Austauschbarer Fun-Racer nach Disneys Kinovorlage: Der kleine VW entpuppt sich als reifenlahmer Langweiler.



[<] [PSP] **Der gelbe Pfeil ist Euer bester Freund: Ohne den deutlich sichtbaren Wegweiser verliert Ihr leicht die Orientierung in den Metropolen.**

DUB Edition
Midnight Club 3

Rennspiel >> Arcade

Ulrich Steppberger — 7 von 10

„Vollgas mit (zu) viel Detailverliebtheit"

Im Gegensatz zu Electronic Arts' "Need for Speed Underground Rivals" bietet mir "Midnight Club 3" tatsächlich die große Freiheit. Das Straßennetz ohne Wegzwang erkunden zu können, ist schon eine coole Sache. Die Aufmachung überzeugt ebenso, besonders die nächtliche Kulisse und die schicken Automodelle gefallen. Allerdings müsst Ihr zum Ausgleich mit deutlichen Grafik-Rucklern leben, wenn der Fahrzeug-Pulk eng zusammen bleibt – weniger Details wären mir persönlich lieber gewesen. Außerdem solltet Ihr ein dickes Fell mitbringen, denn "Midnight Club 3" frustet gerne: Die Konkurrenten sind stark und Unfälle im Verkehr meist gleichbedeutend mit einer Niederlage. Wer damit leben kann, erhält einen feinen Nachtraser.

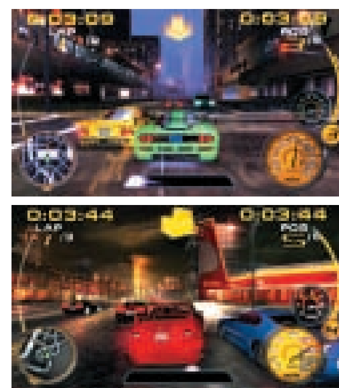
Rockstar hat sich für die PSP-Umsetzung von "Midnight Club 3: DUB Edition" viel vorgenommen: Fast das ganze Geschehen der PS2- und Xbox-Vorlagen wurde so originalgetreu wie möglich auf die UMD gequetscht.

Konkret heißt dies, dass Ihr auch auf der PSP in den drei US-Metropolen San Diego, Atlanta und Detroit unterwegs seid und deren Straßennetz völlig frei erkundet. Um Euch einen Ruf in der nächtlichen Raser-Szene zu machen, sucht Ihr mittels Übersichtsplan Rivalen und Rennveranstalter. Danach fahrt Ihr zu deren Aufenthaltsort und fordert sie per Lichthupe zu einem Rennen auf. Je nach Wettbewerbsart müsst Ihr z.B. vorgegebene Checkpoints hintereinander abklappern oder schlicht als erster ins Ziel kommen – die Routenwahl steht Euch in der Regel frei, nur die Konkurrenz solltet Ihr abhängen.

Ihr seid nicht auf Tuning-Schleudern festgelegt, vom Preisgeld könnt Ihr Euch verschiedene Vehikel zulegen. Neben Sportwagen und bulligen Transportern schwingt Ihr Euch u.a. auf flotte Motorräder und coole Harleys. Jedes Vehikel lässt sich in der heimischen Garage aufmotzen: Leistungstuning verbessert Eure Chancen gegen die starke Konkurrenz, optische Elemente wie Vinyls oder Spoiler dienen lediglich der Verzierung – wer keine will, muss auch kein Geld dafür investieren.

Gewinnt Ihr bestimmte Rennen, erhaltet Ihr zur Belohnung Spezialfähigkeiten für einzelne Fahrzeugklassen: Mittels Schockwelle schiebt Ihr dann z.B. lästigen Zivilverkehr aus dem Weg, rammt Kontrahenten zur Seite oder aktiviert die Zeitlupen-Funktion, mit der Ihr enge Lücken besser anpeilen könnt.

Die US-Fassung von "Midnight Club 3" hat mit massiven Ladezeiten bei jedem neuen Rennen zu kämpfen, die laut Rockstar in der Europa-Edition verringert wurden. Leider lag uns zum Test nur eine Entwickler-Version vor, die auf einer speziellen Hardware läuft. Unsere Wertung basiert darum auf der Annahme einer tatsächlichen Korrektur – die Fakten reichen wir in der nächsten Ausgabe nach. *us*



[^] [PSP] **Manche Rennen finden auch in der Dämmerung (oben) statt.**



[^] [PSP] **Im Lauf der Karriere greift Ihr auf verschiedene Vehikel-Arten zurück, darunter bullige SUVs und sogar unterschiedliche Motorrad-Ausführungen.**

Schwierigkeit >> schwer

Entwickler >>	Rockstar San Diego, USA
Hersteller >>	Take 2
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel



Alternativen

DS	**Need for Speed Underground 2** (nicht getestet)
GBA	**Need for Speed Underground 2** (nicht getestet)

Midnight Club 3: DUB Edition

Pro
- frei befahrbare Großstädte
- Fahrzeuge mit gewitzten Features
- optisches Tuning kein Zwang
- schicke, detaillierte Grafik...

Contra
- ...die bei Verkehr ins Stocken kommt
- viele Rennen mit Frustpotenzial

Multiplayer 7 von 10 — 1 bis 6 — WiFi, eine Disc pro Spieler

Grafik 7 von 10

Sound 8 von 10



SPIELSPASS

Stylische Tuning-Raserei durch nächtliche Metropolen, die eine Spur zu ambitioniert geraten ist.



PSP Gib Gas, ich will Spaß: Zeitverlängernde Checkpoints erreicht Ihr oft nur mit kurzen Temposchüben via Nitro – den Verwischeffekt gibt's gratis dazu.



PSP In "Rivals" finden die Rennen ausschließlich vor nächtlicher Kulisse statt. Wie seine großen Konsolenbrüder hat auch das PSP-"Underground" mit Rucklern zu kämpfen.

Need for Speed Underground Rivals

Rennspiel >> Arcade

Tradition verpflichtet: Publisher-Krösus EA bestückte bisher jede Hardware mit einem "Need for Speed Underground 2"-Ableger. Klar, dass da die portable Playstation nicht außen vor bleibt. Termingerecht zur Deutschland-Premiere geht der tragbare Tuning-Flitzer auch bei uns an den Start. Statt einer schnöden Umsetzung der PS2-Version bekommt Sonys Handheld jedoch ein eigenständiges Raserspektakel spendiert – schon allein aus technischen Gründen. Die frei befahrbare Stadt der großen Konsolenbrüder ließ sich nicht ohne Weiteres auf Taschenspielergröße schrumpfen, weshalb "Rivals" auf klassische Rennstrukturen zurückgreift.

Gerast wird auf vorgegebenen Kursen, die sich auf mehrere Spiel-Modi verteilen. Man unterscheidet dabei in zwei Gruppen: Standardrennen über mehrere Runden und Wettkämpfe im 'Elimination'-Verfahren (der Letzte fliegt raus) auf der einen Seite, stylische Kurvenbewältigung und Highspeed-Duelle auf der anderen.

Erstere finden sich in einem rudimentären Karriere-Modus mit vier Leistungsklassen zusammen – von Anfänger über Profi zu 'Car Spec' mit Vehikelvorgabe. Weiterhin unterteilt sich jedes der 56 Rennen in die Schwierigkeitsstufen Bronze, Silber und Gold – macht aufgerechnet beachtliche 168 Wettkämpfe. Knifflig wird die Sache dadurch, dass bei jedem Kräftemessen lediglich der erste Platz zählt.

Nicht weniger unter Erfolgsdruck steht Ihr bei den Drift-, Drag- und Nitrous-Rennen. Einziger Unterschied: Hier tretet Ihr mal gegen die Zeit, mal gegen Computer-Kontrahenten an. Für jeden Sieg sammelt Ihr Erfahrungs- und Upgrade-Punkte, die Ihr zum Kauf neuer Boliden und Tuning-Teile verwendet. Zwar fällt das Auto-Aufgebot mit 24 Modellen übersichtlich aus, und auch die Tuning-Optionen bieten nicht die zahllosen Möglichkeiten von PS2 & Co., für den Hosentaschen-Pimp reicht's aber allemal. Aufgerüstet wird mit anonymen Bauteilen, die in mehreren Leistungsstufen vorhanden sind. Kosmetische Veränderungen wie Farbe, Felgen, Vinyl-Aufkleber oder Body-Kits kosten Euch keinen Cent, müssen jedoch erst freigespielt werden.

Fernab vom Solo-Modus flitzt Ihr bei "Need for Speed: Underground Rivals" entweder zu zweit via WiFi oder zu viert auf einer PSP nacheinander durch die virtuelle Nacht und bastelt am Soundtrack herum. Zu zwei Liedern findet sich sogar ein Video auf der UMD. *jw*



PSP Wer fleißig Siege einfährt, kann in seiner Garage bis zu 24 Autos abstellen.



PSP Timing ist alles: Nur wer bei den Dragster-Rennen im richtigen Moment auf das Schaltungs-Knöpfchen drückt, fährt der Konkurrenz davon.

Janina Wintermayr
8 von 10
„Stylisches Rennspiel mit bockiger Steuerung"

Gleich und gleich gesellt sich gern: Sonys schmucke Designer-Konsole und EAs stylischer Tuning-Raser passen eigentlich perfekt zusammen. Doch zur vollkommenen Zweisamkeit fehlt's dem Software-Partner an spielerischer Extravaganz. Fast 200 Rennen hören sich nach viel an, doch leider stehen für die Wettkämpfe nur zehn Strecken zur Wahl – am Kursdesign hat man sich demnach schnell satt gesehen. Der Sand im sonst gut geölten Renngetriebe ist allerdings die Steuerung: Via Analogstick fällt die Lenkung zu sensibel, mit dem Digitalkreuz schwammig aus. Grafisch präsentiert sich der Edel-Tuner zwar in schickem Digi-Gewand, vor gelegentlichen Rucklern ist aber auch das Handheld-"Need for Speed" nicht gefeit.

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Electronic Arts, USA
Hersteller >>	Electronic Arts
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel



Alternativen

DS	**Need for Speed Underground 2** (nicht getestet)
GBA	**GT Advance 3** (nicht getestet)

NfS: Underground Rivals

Pro
- jede Menge Aufgaben
- spaßige Tuning-Optionen
- toller Soundtrack

Contra
- schwammige Steuerung
- wenige Strecken
- geringer Multiplayer-Umfang

Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 2, WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 8 von 10

78 von 100 SPIELSPASS

Umfangreicher und edel präsentierter Tuning-Raser, der jedoch in puncto Steuerung enttäuscht.

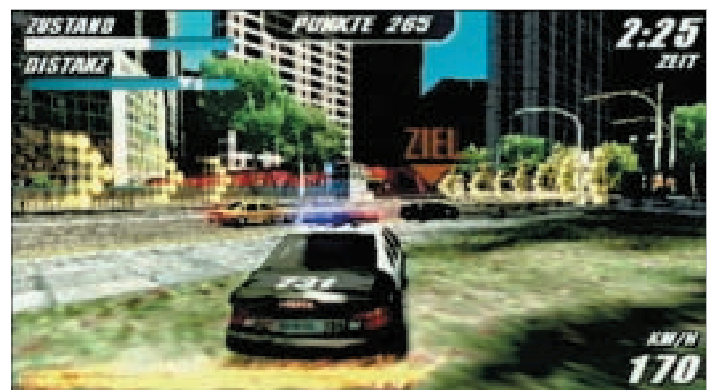




PSP Unfälle werden bei "Burnout Legends" spektakulär inszeniert: Neben kräftigem Funkenflug könnt Ihr auf Wunsch eine automatische Wiederholung bewundern.

Burnout Legends

Rennspiel >> Arcade



PSP Die Polizei, Dein Freund und Helfer. Bei Verfolgungsjagden seid Ihr als Ordnungshüter unterwegs und stellt rücksichtslose Raser notfalls mit unsanften Mitteln.





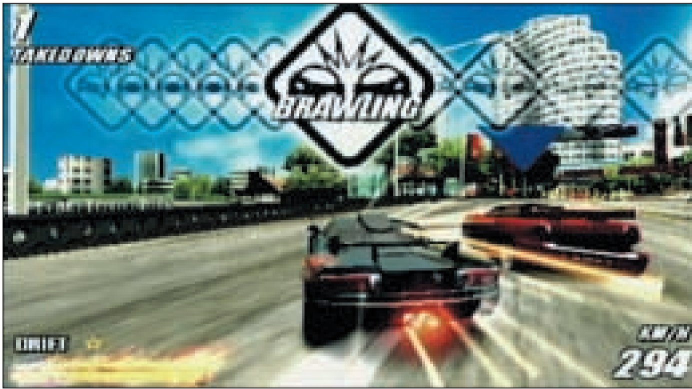
Electronic Arts hat ein zweites heißes PSP-Rennspieleisen im Feuer: Neben den nächtlichen Tuning-Flitzereien von "Need for Speed Underground Rivals" zeigt Ihr bei "Burnout Legends" Euren Gegnern dank aggressiver Fahrweise, wo der Hammer hängt.

Während die "Burnout"-Serie auf Heimkonsolen in die vierte Runde geht, bekommen Handheld-Raser eine Art 'Greatest Hits'-Sammlung des vorherigen Raser-Trios spendiert. Als Basis dient die Spielmechanik des letztjährigen dritten Teils, die mit einigen liebgewonnen Spiel-Modi und den besten Kursen der Vorgänger aufgemotzt wurde. So flitzt Ihr auf drei Kontinenten über 17 Strecken, die natürlich in beide Richtungen befahren werden können. Vollgas-lastige Rundkurse auf Flughäfen sind ebenso mit dabei wie Fahrten durch belebte Innenstädte, kurvige Bergpassagen oder sogar kurze Abschnitte mitten durch den Dschungel. Im Fuhrpark findet Ihr fast 90 Vehikel – vom schicken Coupé bis zum Muscle Car und Tuning-Boliden. Einige davon könnt Ihr nur auf besondere Art freischalten – mehr dazu im Kasten rechts unten.

"Burnout Legends" ist kein gewöhnliches Rennspiel: Ihr brettert nämlich nicht über extra dafür vorgesehene Kurse, sondern seid auf öffentlichen Straßen unterwegs. Entsprechend solltet Ihr auf unbeteiligte zivile Vehikel Rücksicht nehmen. Wer gedankenlos Bleifuß gibt, baut sonst im Handumdrehen zeitraubende Unfälle. Allerdings könnt Ihr diesen Umstand auch zu Eurem Vorteil nutzen: Durch ge-



PSP Bei normalen Rennen solltet Ihr Kollisionen meiden – im Crash-Modus sprengt Ihr sogar Euer Vehikel, um besonders viele Schadens-Dollar einzusacken.







PSP Aus Alt mach Neu: Die schicken 'Legend'-Flitzer mit ungewöhnlichen Formen und Lackierungen haben ihren Ursprung meist in den ersten beiden "Burnout"-Teilen für die stationären Konsolen.

schickte Rempler provoziert Ihr Karambolagen Eures direkten Konkurrenten-Trios mit Mauerwerk oder Autos. Das kostet die Jungs nicht nur Zeit, sondern füllt Euren Turbovorrat auf, den Ihr per Knopfdruck zu Temposchüben nutzt. Alternativ verdient Ihr diesen auch durch Drifts, Sprünge und Fahrten im Gegenverkehr; dann dauert's aber etwas länger.

Rammen ohne Reue

Neben gewöhnlichen Rennen und Meisterschaften gegen drei Kontrahenten und gezeiteten Rekordrunden tretet Ihr zu ausgefallenen Wettbewerben an. Beim 'Road Rage' geht es nicht um die Platzierung, sondern um Verschrottungskunst: Ihr saust drei Minuten lang um den Kurs und sollt eine Mindestmenge an speziell markierten Autos durch kräftige Stöße in Unfälle treiben. Und zwar bevor die Zeit abläuft oder die eigene Karre auseinander fällt.

In der Verfolgung schlagt Ihr Euch schließlich auf die Seite des Gesetzes. Hinter dem Lenkrad eines Polizeiwagens seid Ihr einem flüchtigen Raser auf der Spur und sollt diesen mit allen Mitteln aufhalten. Allerdings hat der Lümmel einiges an Ausweichmanövern auf Lager und wird je nach Schwierigkeitsgrad von bis zu zwei Helfern beschützt, die Ihr erst mal loswerden müsst.

Ein weiteres Markenzeichen der "Burnout"-Serie fehlt ebenfalls nicht. Neben den verschiedenen Rennen versucht Ihr Euch im Crash-Modus an der puren Zerstörungskunst. Satte 100 Kreuzungen dienen nur dazu, mittendrin einen maximal spektakulären Massenunfall zu erzeugen. Nach einer kurzen Lageübersicht brettert Ihr drauflos, sammelt unterwegs Bonus-Symbole für mehr Schub sowie Extrageld auf und stürzt Euch mitten in die Blechmassen. Demoliert Ihr dabei genug andere Vehikel, dürft Ihr Euer Wrack erneut per 'Crash-Breaker' zur weiteren Verwüstung explodieren lassen – gemessen wird Euer Erfolg an der gesamten Schadenssumme.

Per WiFi rempeln sich bis zu vier rabiate Raser gegenseitig Beulen ins Blech und brauchen dafür nur eine UMD: Die Entwickler von Criterion nutzen die 'Gameshare'-Funktion der PSP vorbildlich, so dass Ihr Spielern ohne "Burnout Legends" per Funk Autos und eine Strecke für unbeschwerte Vollgasrennen übertragen könnt. *us*

Jäger & Sammler >> So erhaltet Ihr alle Autos

Um Raser für WiFi-Matches zu begeistern, hat sich Entwickler Criterion einen Kniff ausgedacht. In jeder Wagenklasse gibt es fünf 'Sammler'-Vehikel, von denen Ihr nur jeweils eins selbst freispielen könnt – welches, ist bei jeder UMD verschieden. Um die anderen 20 Flitzer zu erhalten, müsst Ihr andere "Burnout Legends"-Besitzer zu einem Rennduell mit dieser Karre herausfordern. Gewinnt Ihr den Lauf, erhaltet Ihr das 'feindliche' Auto.





Ulrich Steppberger
9 von 10
„Vollgas ohne Rücksicht auf Verluste"

"Burnout" hat den Sprung auf die kleine PSP hervorragend geschafft. Die Grafik läuft zwar nicht so geschmeidig wie bei "Ridge Racer" über den Bildschirm, glänzt aber mit feineren Automodellen und Strecken, die mit Details nur so vollgestopft sind. Das rasante Geschehen eignet sich ideal für schnelle Runden zum Abreagieren, denn die wilden Unfälle werden toll in Szene gesetzt. Durch die große Kurszahl und die witzigen Spielmodi ('Road Rage' macht jeden Straßen-Rambo froh) habt Ihr viel zu tun und freizuschalten. Dazu kommt die tolle Crash-Variante. "Burnout Legends" sollte in einer vernünftigen Rennspiel-Sammlung nicht fehlen.



Janina Wintermayr
9 von 10
„Unfälle als Spielspaß-Granaten"

Die Entwickler von Criterion haben sich ein Lob verdient: Das Vorhaben, die Stärken der drei früheren PS2-"Burnouts" in einer PSP-Umsetzung zu vereinen, ist ihnen überzeugend gelungen. Vollgas-Haudegen freuen sich über das Wiedersehen mit bekannten Pisten und Detail-Verbesserungen, Serien-Neulinge erleben ein toll aussehendes und prima spielbares Raser-Spektakel. Besonders auf den 100 Crash-Kreuzungen kann ich meinen Zerstörungsdrang ausleben: Ärgerlich ist lediglich, dass nicht schon während der Karambolage erkennbar ist, wieviel Schaden ich wirklich anrichte. Aber das sind nur Detail-Nörgeleien, das Gesamtwerk begeistert.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	Criterion, England
Hersteller >>	Electronic Arts
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	September

USK 12

Alternativen

DS	**Asphalt Urban GT** (nicht getestet)
GBA	**Need for Speed Underground 2** (nicht getestet)

Burnout Legends

Pro
+ eindrucksvolle und flotte Grafik
+ große Streckenauswahl
+ gelungene Rennvarianten
+ launiger Crash-Modus
+ motivierende Bonus-Extras

Contra
- Solospieler kriegen nicht alle Autos

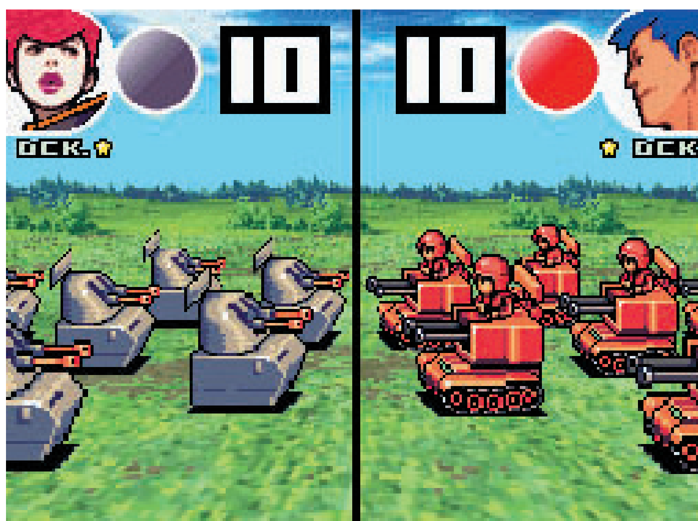
Multiplayer: 9 von 10 – 1 bis 4, WiFi, eine Disc für alle
Grafik: 9 von 10
Sound: 7 von 10



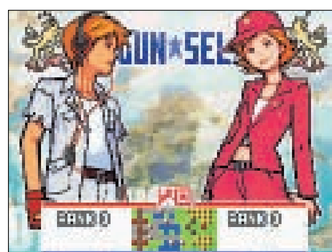
SPIELSPASS

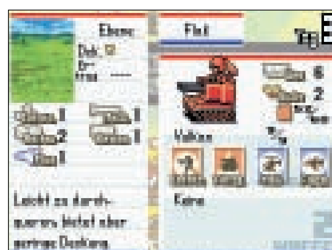
Umfangreiche Tempobolzerei mit vielen Kursen, feiner Luxus-Grafik und originellen Crash-Einlagen.





DS Konfrontation in Nahaufnahme: Wenn gegnerische Streitkräfte aufeinander prallen, beobachtet Ihr die Auswirkungen des Schusswechsels aus dieser Perspektive.





DS Der obere Bildschirm zeigt meist Eigenschaften von Anführern und Truppen.

Advance Wars

Dual Strike

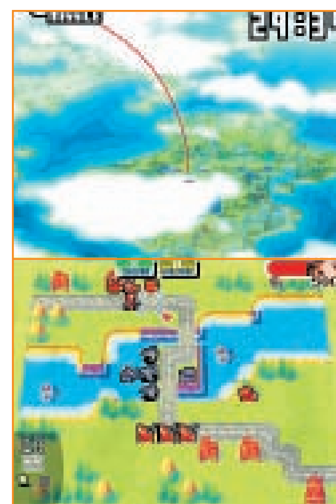
Denken >> Runden-Strategie



Auf dem GBA setzten die beiden "Advance Wars"-Teile Maßstäbe in Sachen Rundenstrategie. Vollgestopft mit Neuerungen und optimiert auf die Vorzüge des DS soll "Dual Strike" die Serie auf Referenz-Niveau halten. Wieder müsst Ihr den Kampf gegen Black Hole aufnehmen und mit den alliierten Truppen von Orange Star, Blue Moon, Green Earth und Yellow Comet in die Schlacht ziehen. Runde für Runde produziert und bewegt Ihr Einheiten, besetzt feindliche Basen und erkämpft Terrain zu Lande, zu Wasser und in der Luft.

Dabei macht sich zunächst Ernüchterung breit: Optisch gleicht der Titel seinen Vorgängern bis aufs Haar. Die Verbesserungen liegen woanders: In der Steuerung zum Beispiel, die jetzt dank Touchscreen und Stylus wesentlich eleganter von der Hand geht. Auch der zweite Bildschirm erweist sich als Bereicherung. Hier könnt Ihr nicht nur die Statistiken Eurer Einheiten ablesen, sondern staunt auch über Innovationen. So beobachtet Ihr mit Sorge, wie sich eine Rakete Eurem Stützpunkt nähert: Während Eure Einheiten im unteren Screen tapfer kämpfen, tickt im oberen die Uhr. Ein andermal führt ein computergesteuerter Verbündeter eine Luftschlacht, während Ihr am Boden Nachschub produziert. Ist der Kampf am Himmel entschieden, landet der Computer-Kollege und löst auf Wunsch Euren Chef ab. Dieser Wechsel lohnt sich, denn so könnt Ihr zwei Hauptmänner und deren Spezialfähigkeiten auf einmal einsetzen, um den Feind mit einem Schlag wegzufegen.

Im Multiplayer-Modus dürfen ein bis acht Spieler nacheinander an einem DS antreten. Per WiFi tauscht Ihr außerdem persönlich gebastelte Maps. *dm*



DS-Faktor

Taktieren unter Zeitdruck: Auf dem unteren Bildschirm rückt Ihr die Flugabwehr per Stylus in Position, während oben eine Rakete Kurs auf Eure Basis nimmt. Immer wieder nutzt "Dual Strike" die zwei Bildschirme des DS auf innovative Weise und blendet jede erdenkliche Art von Zusatzinformation im oberen Screen ein. Vorbildlich auch der Multiplayer-Modus, wo Ihr mit nur einem Modul bis zu acht Spieler zum Rundenkampf antreten lassen könnt.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler	Intelligent Systems, Japan
Hersteller	Nintendo
Zirka-Preis	40 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	30. September



Alternativen

PSP	**Metal Gear Acid** (80 von 100 in dieser Ausgabe)
GBA	**Fire Emblem 2** (86 von 100 in dieser Ausgabe)

Advance Wars: Dual Strike

Pro
- elegante Touchscreen-Steuerung
- intelligent genutzter Dualscreen
- gigantischer Umfang

Contra
- Grafik auf GBA-Niveau
- gelegentlich unfaire Stellen
- einfach gehaltene Story

Multiplayer: 5 von 10 — 1 bis 8, WiFi, nur ein Modul nötig
Grafik: 5 von 10
Sound: 8 von 10



SPIELSPASS

Nahezu perfektes Strategiespiel mit abwechslungsreichen Missionen und jeder Menge Extras.



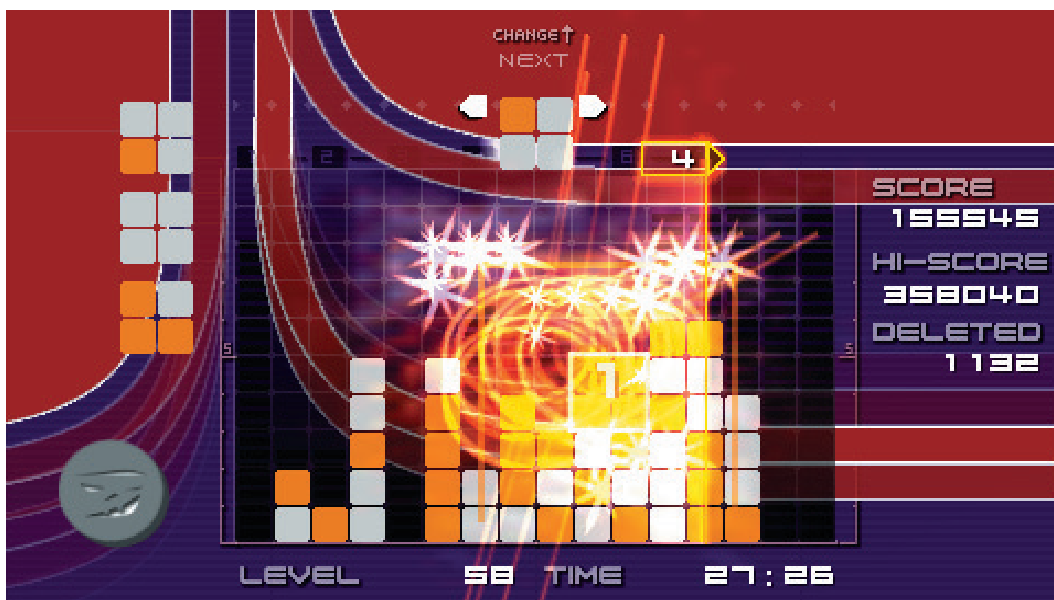
David Mohr
9 von 10
"Ein Traum für jeden Handheld-Strategen"

Manchmal kann niedliche Optik wirklich täuschen. "Dual Strike" mag zwar putzig aussehen, unterschätzen sollte man dieses Strategie-Schwergewicht allerdings nicht. In jeder Mission lernt Ihr dazu, immer wieder neue Herausforderungen testen Eure grauen Zellen. Dabei bleibt das Spiel zwar fair, aber auch gnadenlos. Oft entscheidet ein einziger Fehler über Sieg oder Niederlage. Trotzdem tretet Ihr sofort wieder an, und das nicht nur wegen den makellosen Schlachten. Präzise Steuerung per Stylus und Kämpfe auf mehreren Ebenen (und Bildschirmen) sind eine deutliche Weiterentwicklung gegenüber den Vorgängern – von den vielen Bonus-Dreingaben ganz zu schweigen. Freispielbare Extras und Minispiele beschäftigen Euch über Wochen.



DS Pixel-Pummel: Die knuddelige Optik der Übersichtskarte wurde quasi eins zu eins aus den Game-Boy-Advance-Vorgängern übernommen. Funktionell, aber auch einfach.





[PSP] Die 'Zeitlinie' bestimmt Euer Vorgehen: Erst wenn sie über gebaute Blöcke hinwegstreicht, werden diese vom Bildschirm gelöscht.



Ulrich Steppberger
8 von 10
„Innovatives Knobeln mit Stil"

„Lumines" ist ein Paradebeispiel dafür, wie viel Spaß eine simple Idee machen kann. Die Grundlogik versteht jeder im Handumdrehen, trotzdem steckt genug Anspruch drin, um auf Dauer zu faszinieren – gerade dank des Kniffs, die 'Zeitlinie' nicht auf ein fixes Tempo zu beschränken. Auch die tolle Aufmachung gefällt: Sphärisch-dynamische Beats und farbenfrohe Grafik werden zum großen Motivationsfaktor, schließlich will man alle 40 'Skin'-Variationen erleben. Leider bremsen im Puzzle-Modus gelegentlich unnötig frustrierende Aufgaben den Spaß, während bei Duellen arg knackige Computer-Kontrahenten das Leben erschweren. Aber das sind kleinere Mängel, trotz denen "Lumines" für jeden Knobelfan einen Blick wert ist.

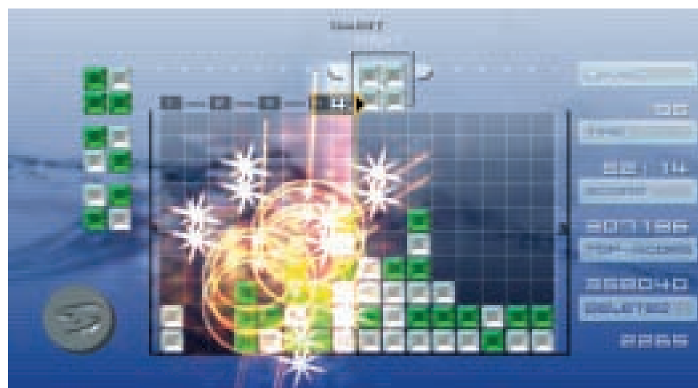
Lumines

Denken >> Knobelspiel



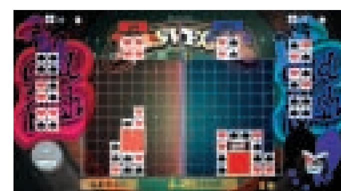
"Lumines" ähnelt zwar auf den ersten Blick "Tetris", hat mit der Genre-Legende aber nur die Klötzchen als Basis-Element gemein. Der PSP-Knobler nützt das Querformat des Bildschirms sinnvoll, das Geschehen spielt sich in einem 16x10 Einheiten großen Behälter ab.

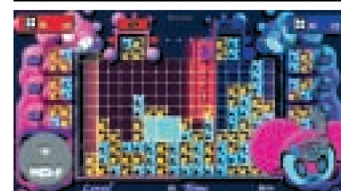
Dort fallen Quadrate hinein, die aus vier Blöcken mit einer von zwei Farben bestehen. Ziel ist es, diese so am Boden abzustellen, dass dort mindestens 2x2 gleichfarbige Elemente aneinander liegen. Ein solches Gebilde löst sich jedoch nicht von alleine auf – das erledigt eine stets von links nach rechts durchs Bild wandernde 'Zeitlinie', die alle richtig sortierten Blöcke eliminiert. Ihr Tempo wiederum orientiert sich am Takt der Hintergrundmusik. Diese wechselt zusammen mit der Umgebungsgrafik beim Endlosspiel regelmäßig: Bei einem flotten Song wird das Bauen von Kombos deutlich schwerer, während langsame Töne Probleme erzeugen – bewegt sich die Linie gemächlich, droht Platzmangel beim Klötzchenbau.



[PSP] Erfolgreich abgebaute Stein-Kombinationen werden nicht nur optisch kenntlich gemacht, fast jedes Ereignis hat auch Einfluss auf die Musik.

Je besser Ihr seid, desto mehr der insgesamt 40 'Skins' (Kombinationen aus Musik und Hintergrundgrafik, die stilistisch ein großes Spektrum abdecken) schaltet Ihr frei. Nicht alle gibt's im Endlosspiel, einige erarbeitet Ihr in den anderen Spielmodi: Beim Puzzle baut Ihr über 30 vorgegebene Klötzchen-Formationen nach, zum Duell tretet Ihr gegen zehn Computer-Gegner oder (mittels Funkverbindung) einen menschlichen Kontrahenten an. Versucht hier, dem anderen durch schnelle Aktionen das Spielfeld einzugrenzen. Alternativ baut Ihr bei zeitlich limitierten Runden möglichst viele Quadrate ab oder vergnügt Euch im 'Single Skin'-Match mit einer liebgewonnenen Video/Audio-Kombination, die dann nicht wechselt. *us*





[PSP] Duelle gegen menschliche oder CPU-Gegner geraten schnell und hektisch.

Tetsuya Mizuguchi >> Der Starentwickler



Der kreative Kopf hinter "Lumines" zählt zu den einfallsreichsten Spiele-Designern in Japan und war bis vor kurzem für Sega tätig. Dort erschuf er u.a. die erfolgreichen "Sega Rally"-Rennspiele, bevor sich Mizuguchi-San in der 'United Game Artists'-Truppe auf Software-Kleinode mit stilvoller Aufmachung konzentrierte. In dieser Zeit entstanden die beiden schwungvollen "Space Channel 5"-Tanzspiele sowie die psychedelische Ballerei "Rez".

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Q Entertainment, Japan
Hersteller >>	Ubisoft
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel



Alternativen

DS	**Meteos** (75 von 100 in dieser Ausgabe)
GBA	**Tetris Worlds** (nicht getestet)

Lumines

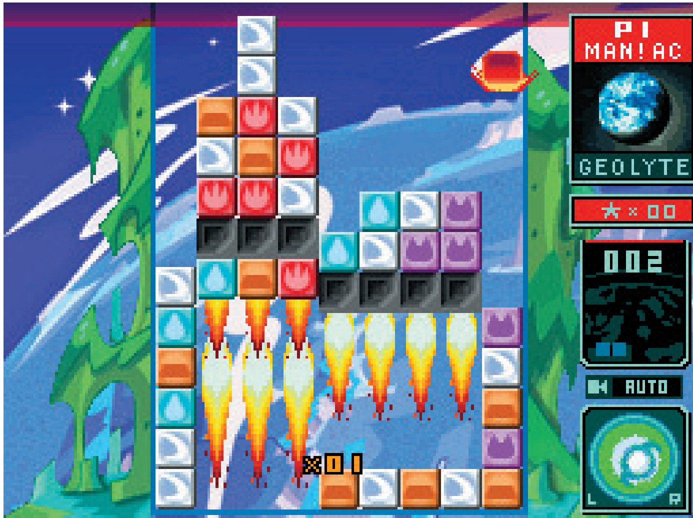
Pro
- schnell begriffenes Grundprinzip
- stylische Präsentation
- freispielbare 'Skins' motivieren
- 'Zeitlinie' sorgt für Anspruch

Contra
- einige überkomplizierte Puzzles
- Computergegner schnell schwer

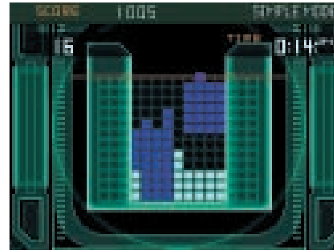
Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 2, WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 6 von 10
Sound: 8 von 10

83 von 100 SPIELSPASS

Motivierende Klötzchen-Knobelei mit originellen Ideen und schicker audiovisueller Präsentation.



DS Wer trotz aller Hektik kluge Kombos zusammenbaut und z.B. Raketenstafetten zünden kann, räumt sein Spielfeld fast auf einen Schlag leer.




DS Dualscreen: Die Einblendungen oben sind meist Gimmick ohne Nutzwert.

Meteos

Denken >> Knobelspiel

Q Entertainment hat nicht nur "Lumines" für die PSP (siehe Test auf Seite 48) entwickelt, auch DS-Besitzer werden mit Knobelfutter versorgt: Bei "Meteos" stehen ebenfalls herunterfallende Klötzchen im Mittelpunkt, doch damit haben sich die Ähnlichkeiten schnell erschöpft.

Diese werden nicht gemütlich in Formationen abgelegt, stattdessen ist hier Tempo Trumpf. Die Steine stürzen unaufhaltsam in die Röhre und müssen möglichst schnell entsorgt werden, bevor die Halde den oberen Bildrand erreicht. Dazu verschiebt Ihr mit dem Stylus einzelne Blöcke so, dass mindestens drei gleichfarbige Steine neben- oder übereinander zu liegen kommen. Diese mutieren daraufhin zu einer Raketenplattform, die alles über sich mit nach oben und je nach Antriebspower möglichst aus dem Bild hinaus befördert.

Erschwert wird Eure Aufgabe durch mehrere Störfaktoren: Zum einen könnt Ihr Steine grundsätzlich nur innerhalb einer Spalte verschieben – seitliche Bewegungen sind tabu. Zum anderen spielen die Schwerkraft und weitere Faktoren der 32 verschiedenen Spielfelder eine wichtige Rolle. So kann es z.B. vorkommen, dass waagrechte Raketen kaum Schub entwickeln oder Anstiege immer nur dann gelingen, wenn Ihr mehrere Plattformen hintereinander zündet. Außerdem habt Ihr mit verschieden breiten Röhren zu kämpfen, was die Mission nicht einfacher macht.

Neben Endlospartien und gezeiteten Runden dürft Ihr Matches mit eigenen Vorgaben basteln oder einen Story-Modus über mehrere Levels absolvieren. Alle Steinchen, die Ihr einsammelt, landen auf Eurem Konto und werden gegen neue Planeten, Musik und Extras wie z.B. Bomben oder Sichtblocker getauscht. Diese kommen bevorzugt bei Duellen gegen Computer-Kontrahenten oder menschliche Gegner zum Einsatz – mittels WiFi-Verbindung treten bis zu vier Klötzchenkämpfer gleichzeitig an. Dazu braucht es erfreulicherweise nur ein einziges Modul, allerdings wird dann die Levelauswahl eingeschränkt. *us*



DS Jetzt wird es kritisch: Räumt Ihr die oben anstoßende Spalte nicht schnellstens weg, ist die Runde in wenigen Augenblicken beendet.

DS-Faktor

Den oberen Bildschirm nutzt "Meteos" lediglich für Menüzwecke oder unwichtige Einblendungen – das tatsächliche Geschehen konzentriert sich stets unten. Theoretisch könnt Ihr die Steine zwar auch mit Steuerkreuz und Buttons verschieben, in der Praxis habt Ihr aber nur mit flotten Stylus-Schwüngen eine Chance. Präzise Kontrolle ist Pflicht, gelingt aber mit etwas Routine sehr gut. Das DS-Mikrofon kommt wie so oft nicht zum Einsatz.

Dualscreen  | Touchscreen  | Mikrofon 

Ulrich Steppberger

8 von 10

„Rauf und runter, bis der Stylus glüht"

"Meteos" ist keine Offenbarung, hat es mir aber angetan: Durch den Stylus-Einsatz bekommt die rasante Steinchenschieberei eine frische Note und bezieht Euch aktiver ins Geschehen ein. Das Grundprinzip ist sofort verstanden, aber lange nicht gemeistert, zumal die wechselnden Level-Bedingungen stets neue Herausforderungen bieten. So motivierend es auch ist, weitere Steine für neue Einkaufstouren zu horten, etwas mehr Tiefgang hätte nicht gestört. Trotzdem ist "Meteos" ideal für kurze Runden zwischendurch, nicht zuletzt dank der feinen Mehrspieler-Unterstützung.

Martin Gaksch

6 von 10

„Oberflächliches Spiel, aber toll präsentiert"

Ich bin ein großer Fan pfiffiger Knobeleien, vor allem auf dem DS. Dank Touchscreen und Stylus trägt die Steuerung hier mehr zum Spielvergnügen bei als auf PSP & Co. "Meteos" nutzt eben diese Gimmicks hervorragend, kommt aber beim eigentlichen Spielprinzip nicht über ein "nett" hinaus. Im Vergleich zu "Tetris" oder auch "Polarium" fehlt es an der zündenden Grundidee, auch wenn der Bildschirm Feuer und Flamme speit. Klar gibt's coole Kombos, aber nur in der Vertikalen Steinchen zu verschieben, ermüdet mich auf Dauer. Motivierend wirkt dagegen das gestylte Drumherum – optisch und akustisch ein Genuss!

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Q Entertainment, Japan
Hersteller >>	Nintendo
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	Ende September



Alternativen

PSP	**Lumines** (83 von 100 in dieser Ausgabe)
GBA	**Columns Crown** (nicht getestet)



Meteos

Pro
- eingängiges Grundprinzip
- stylische Präsentation
- motivierender Sammelaspekt
- vorbildliche Mehrspieler-Optionen

Contra
- Story-Modus ziemlich dünn
- kaum Zeit für taktische Aktionen

Multiplayer: 8 von 10 — 1 bis 4 — WiFi, ein Modul für alle
Grafik: 6 von 10
Sound: 7 von 10

75 von 100 SPIELSPASS

Teils hektische Steinchen-Schieberei mit toller Aufmachung, aber relativ simpler Grundidee.





PSP Im Spielverlauf schlägt sich die taffe Teliko an Snakes Seite – schießwütige Unterstützung ist da garantiert.

Metal Gear Acid

Denken >> Runden-Strategie



David Mohr

9 von 10

„Reinrassige Strategie für Sammelwütige"

Der Einstieg fällt einem zwar nicht leicht, ist man aber erst mal drin in der verschrobenen Kartenspiel-Welt, will man so schnell nicht mehr raus. Angesichts der liebevoll gestalteten Karten-Motive ist mein Sammlertrieb einfach zu stark. Außerdem fordern die kniffligen Einsätze ganz schön Köpfchen; vor allem, wenn man nicht immer den Baller-Ausweg nehmen will. Ehrgeizig wie ich bin, strebe ich das "S" Ranking an – da schrecken mich auch wiederholte Versuche und stundenlange Planung des perfekten Decks nicht.
Allerdings: Fans des Originals werden sich erst mal ordentlich wundern. Denn die komplizierte Kartenspielerei ist fesselnde Runden-Strategie ohne Wenn und Aber. Und für eine kurze Runde zwischendurch überhaupt nicht geeignet. Actionfans sollten lieber woanders suchen und den bedächtigen Taktikern das Feld überlassen. Vor allem beim Zwei-Spieler-Modus verlässt einen leicht die Geduld, wenn man ewig auf den Zug seines Gegners warten muss. Und warum kann man eigentlich die Kamera nicht frei bewegen? Das schadet der Übersicht!



Solid Snake, das Kartenspiel. So könnte der Untertitel von "Metal Gear Acid" lauten, denn statt der gewohnten Schleich-Action ist aus Solid Snakes PSP-Ausflug ein dicker Strategie-Brocken geworden. Mit Sammelkarten.

Das mag komisch klingen, funktioniert in der Praxis aber recht gut, wenn man sich erst mal an das ungewöhnliche Konzept gewöhnt hat. Eine aus den Vorgängern gewohnte Steuerung gibt es nämlich nicht, stattdessen müsst Ihr für jede Aktion – egal ob einfache Bewegung oder gezielter Sniper-Schuss – die passende Karte zur Hand haben. Das Grundprinzip der Serie hat sich dabei nicht geändert. In den typischen Lagerhallen und Korridoren geht es vor allem darum, sich nicht von den zahlreichen Wächtern, Sicherheitskameras und Patrouillen-Robotern erwischen zu lassen; nur dass sich die Handlung diesmal auf relativ überschaubaren Arealen abspielt, in denen Ihr Euch wie auf einem Schachbrett bewegt. Zu diesem Zweck zieht Ihr pro Runde zwei Karten, maximal sechs dürft Ihr gleichzeitig auf der Hand halten.

Weil Euer Blatt mit Motiven aus vorangegangenen "Metal Gear"-Spielen garniert ist, bewegt Ihr Euch zum Beispiel mit dem Genom-Soldat aus "Metal Gear Solid" bis zu vier Felder, um dann mit der Socom oder Famas einem Wachmann in den Rücken zu schießen. Für diese Aktionen bezahlt Ihr mit 'Kos-



Matthias Schmid

7 von 10

„Snake, warum machst du's mir so schwer?"

Ein "Metal Gear"-Titel zum PSP-Start – für einen langjährigen Serien-Fan wie mich kann die Devise nur lauten 'her damit'. Doch Konamis Strategie-Schwergewicht macht mir den Einstieg unnötig schwer: zu wenig Erklärungen, zu verwirrend anfangs der Karteneinsatz. Hier hätte ein Tutorial für Taktik-Neulinge Abhilfe geschaffen. Wer nämlich die Flinte zu schnell ins Korn wirft, dem entgeht ein ausgefeiltes, das Hirnschmalz fordernde Stück Software, das Euch mit abgedrehter Story und faszinierenden Charakteren lange fesselt.



PSP Snake beherrscht nicht nur eine einfache Faust/Fuß-Kombo, sondern wird mit den 'Close-Quarter-Combat'-Karten zu einer echten Nahkampf-Maschine.







PSP In Zwischensequenzen und Menüs gibt's deutsche Texte, aber keine Sprecher.



PSP Unverzichtbar: der 'Metal Gear'-Kampfroboter. Auch auf der portablen Playstation muss das vielzitierte, mit durchschlagskräftigen Nuklearwaffen bestückte Stahlmonster als Endgegner herhalten.

ten', die in Wartezeit bis zur nächsten Runde umgerechnet werden. Wer also in einem Zug sehr viele anspruchsvolle Aktionen ausführt, muss im Gegenzug lange warten, bis er wieder an der Reihe ist. Eine übersichtliche Draufsicht erleichtert die Planung komplexer Spielzüge, Sichtlinie und Aktionsbereitschaft der Wächter lassen sich so schnell und einfach überprüfen. Um fiese Fallen wie z.B. Minen oder mit Lasern gesicherte Türen zu enttarnen, packen vorsichtige Naturen entsprechende Karten in ihr Deck. Nach ein paar absolvierten Missionen kommt eine zusätzliche taktische Komponente ins Spiel. Die junge Soldatin Teliko schließt sich Snake an, fortan steuert Ihr zwei Figuren im Wechsel.

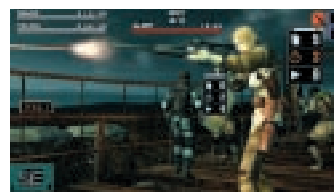
Kampf dem Terror

Der Grund für Snakes Aufenthalt in den Lobito Labors ist eine Flugzeugentführung irgendwo über dem Atlantik. An Bord befindet sich der amerikanische Präsidentschaftskandidat, sein Entführer scheint ein psychopathisches Marionettenpärchen zu sein. Außerdem mit dabei in dem wirren Plot-Knäuel: Das geheime 'Pythagoras'-Programm, ein verängstigter Laborarbeiter, eine Überlebende der vor Snake eingesetzten Spezialeinheit sowie Leone, bärenstarker Söldner und (zunächst) Widersacher von Snake. Wie es sich für die Serie gehört, springt die Handlung nach jeder Mission erneut im Kreis. Erzählt werden die überraschenden Wendungen in Form von Funksprüchen zwischen Snake und seinen Partnern, auch ein paar nett gezeichnete Standbilder aus dem Flugzeug tauchen auf.

Sprachausgabe gibt es keine, dafür eine anständige deutsche Übersetzung. Die wird bei den Karten allerdings teilweise etwas unverständlich, zumal die im Spiel eingebauten Tutorials oft nur ungenügend erklären, wie bestimmte Aktionen auszuführen sind. Aber keine Panik, unsere ausführliche Lösung ab Seite 90 sollte alle Fragen klären. Dort findet Ihr übrigens auch Tipps, wie Ihr alle 204 Karten im Spiel findet.

Ähnlich wie bei "Pokémon" ist die Sammler-Komponente eine der stärksten im ganzen Spiel. Um seltene Motive wie 'Big Boss' oder 'Jehuty' zu finden, müsst Ihr Geduld beweisen. Kenner der Werke von Hideo Kojima, dem "Metal Gear"-Produzenten, freuen sich dafür über Gastauftritte aus seinen anderen Spielen. So zitiert der Kartenkatalog nicht nur die NES-Eskapaden (siehe Kasten unten), sondern auch Spiele wie "Policenauts" oder "Zone of the Enders". Bei so viel Auswahl verbringt Ihr viel Zeit damit, Eure Sammlung zu organisieren und den nächsten Einsatz vorzubereiten. Bei maximal 40 Karten pro Figur ist die Auswahl begrenzt, zumal Ihr wichtige Karten gleich mehrmals in Euer Deck packen müsst.

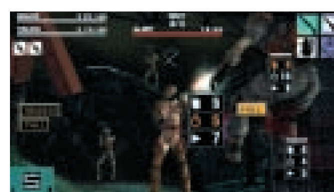
Den Zweispieler-Modus müsst Ihr erst frei spielen. Nach ein paar absolvierten Levels tretet Ihr mit Snake und Teliko gegen einen menschlichen Mitspieler an. Wieder spielt Ihr rundenweise, jedes Team sucht nach drei Discs, die den Levelausgang öffnen. *dm*



PSP Das Snipergewehr stammt aus "Metal Gear Solid" für die Playstation.



PSP Zerstört die Fässer – und eine riesige Explosion folgt.



PSP Schlecht positioniert: Gleich schießen uns zwei Wachen in den Rücken.

Metal Gear >> Eine Serie mit Geschichte

Lange bevor Solid Snake mit seinen Schleich-Eskapaden die Playstation-Welt revolutionierte, veröffentlichte das Team um den Spieledesigner Hideo Kojima "Metal Gear" für NES und MSX (rechts, 1987). Jenseits der grafischen Präsentation hat sich seither eigentlich wenig geändert, seine Frisur hat Snake heute noch. Schon in den Achtzigern musste er möglichst geräuschlos feindliche Stützpunkte infiltrieren. Ein zweiter Teil folgte 1990, doch wirklich berühmt wurde Snake erst 1998 mit der grandiosen Verquickung von Film und Spiel auf der Playstation. Mittlerweile gibt es über ein Dutzend Versionen der "Metal Gear"-Reihe auf vielen Plattformen.



Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler >>	Konami, Japan
Hersteller >>	Konami
Zirka-Preis >>	55 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel



Alternativen

DS	**Advance Wars Dual Strike** (90 von 100 in dieser Ausgabe)
GBA	**Fire Emblem 2** (86 von 100 in dieser Ausgabe)

Metal Gear Acid

Pro	+ tiefgründiger Strategie-Part + Sammlerspaß dank Kartenvielfalt + hoher Wiederspielwert
Contra	– schwerer Einstieg – sehr lange Missionen – manchmal fehlende Übersicht

Multiplayer: 5 von 10
1 bis 2 — WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 7 von 10



Strategie-Schwergewicht mit spaßiger Runden-Komponente. Definitiv nichts für zwischendurch!



Smart Bomb

Denken >> Knobelspiel



PSP "Smart Bomb" setzt auf Quantität statt Qualität: An verschiedenen Aufgabentypen mangelt es nicht, nur sind die meistens nicht sonderlich unterhaltsam.

Hinter Eurem "Smart Bomb"-Einsatz als Experte eines Sprengkommandos steckt kein Schleich- oder Action-Abenteuer, sondern eine Sammlung einfacher Minispiele aus dem Knobel- und/oder Geschicklichkeits-Bereich.

Um einen Knallkörper zu entschärfen, müsst Ihr unter Zeitdruck verschiedene Aufgaben lösen: Dirigiert eine Kugel durch Kippen des Bildschirms schmale Wege und Bahnen entlang oder fangt einen Laserstrahl ab, der durch bewegliche Spiegel abgelenkt wird. Bei einer anderen Prüfung dirigiert Ihr das Licht wiederum selbst, indem Ihr Reflexionskörper verschiebt oder neu ausrichtet. Weiterhin warten knifflige Rätsel, bei denen Zahnrad-Konstruktionen so angeordnet werden, dass ein Hebel den Zielmechanismus aktiviert. Schließlich dreht Ihr verschieden gefärbte Leiterbahnen, um den Signalfluss herzustellen oder Ihr merkt Euch nur kurz aufgedeckte Symbole, von denen Ihr später die richtigen aktiviert.

Einmal geschaffte Bomben spielt Ihr auf Wunsch zur Bestzeitjagd durch oder Ihr wagt Euch an die 'Herausforderung', bei der zufällige Rätsel warten. *us*

Schwierigkeit >> schwer

Entwickler >>	Core Design, England
Hersteller >>	Eidos
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	englischer Text
Termin >>	im Handel

USK 6

Alternativen

DS	Meteos (75 von 100 in dieser Ausgabe)
GBA	Tetris Worlds (nicht getestet)



Smart Bomb

Pro
- viele verschiedene Puzzle-Arten
- stylische Aufmachung

Contra
- oft schlechte Spielerklärungen
- Zeitlimits sehr frustrierend
- einige Aufgaben total fade
- technisch mäßig

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 4 von 10
Sound: 3 von 10

41 von 100 SPIELSPASS

Leidlich unterhaltsames Sammelsurium mäßiger Denk- und Reaktionstests – nur für frustgestählte Spieler.

Ulrich Steppberger 4 von 10

„Entwickelt von Knallköpfen?"

Mir tut es Leid um das verschenkte Potenzial von "Smart Bomb": Sonderlich originell ist die Aufgaben-Sammlung natürlich nicht, aber mit etwas Gespür für grundlegende Spielspaß-Logik hätte mehr draus werden können – ein paar Disziplinen wissen nämlich durchaus mit interessanten Ideen zu gefallen. So aber regiert der Frust, den das unnötig knappe Zeitlimit unweigerlich erzeugt – es ist nicht lustig, wenn man wegen unzureichender Erklärungen und unübersichtlicher Darstellung ein Rätsel vergeigt und dann wieder von vorn anfangen muss. Dazu gesellen sich Ärgernisse wie längere Ladepausen, mit denen "Smart Bomb" Eure Nerven zusätzlich strapaziert – schade, aber das war eine Fehlzündung.

Zooo

Denken >> Knobelspiel



GBA Nach Dreierreihen suchen, Tierchen vertauschen – und auf Kombos hoffen, wenn die nächste Reihe nachrückt: so einfach knobelt es sich in „Zooo".

Das Pendant zur tierischen DS-Knobelei „Zoo Keeper" bietet wie der große Bruder simplen Rätselspaß für zwischendurch. Das an sich selbst erklärende Konzept bringt Euch Entwickler Success in einem kurzen Tutorial nahe: Wo immer sich durch das Verschieben von zwei Tier-Steinchen Reihen mit mindestens drei Artverwandten bilden lassen (horizontal und vertikal ist erlaubt), manövriert Ihr den Cursor auf den Wechsel-Kandidaten und lasst ihn via Steuerkreuz mit dem entsprechenden Nachbarn die Plätze tauschen. Als Folge wird die Reihe „Tetris"-typisch geräumt, und von oben rücken Tierchen nach. Habt Ihr dabei so richtig Schwein, bilden die herab plumpsenden Elemente automatisch neue Dreierreihen – das Resultat ist eine regelrechte Explosions-Kombo, die Euch satte Punktegutschriften beschert. Besonders attraktiv sind die Felder mit 'freilaufenden' Tieren: Haltet den wechselhaften Stein in Glücksspiel-Manier an, und alle Artgenossen vom eingefangenen Tier verschwinden. *rb*

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Success, Japan
Hersteller >>	Ignition
Zirka-Preis >>	35 Euro
Sprache >>	komplett deutsch
Termin >>	im Handel

USK 6

Alternativen

PSP	Lumines (83 von 100 in dieser Ausgabe)
DS	Zoo Keeper (nicht getestet)



Zooo

Pro
- einschalten, verstehen, spielen
- sympathischer Bonbon-Look
- abwechslungsreiche Spiel-Modi
- spaßige Punktejagd

Contra
- Kombos hängen vom Zufall ab
- Dudel-Sound nervt auf Dauer

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 5 von 10
Sound: 4 von 10

72 von 100 SPIELSPASS

Hochmotivierender Steinchendreher mit vielen Modi, der ohne Zufallsfaktor deutlich sympathischer wäre.

Robert Bannert 7 von 10

„Charmanter Tierchen-Tausch mit Fehlern"

Knobeln, Steinchen verschieben – und auf ewig gleiche Grafik glotzen: dem Charme des putzigen und herrlich unkomplizierten „Zooo" konnte ich mich nicht verschließen. Den kunterbunten Klötzchen-Park in Sekundenschnelle nach Dreierreihen durchforsten – primitiv, aber suchtverdächtig! Schade, dass Success den potenziellen Hit durch die unvorhersehbaren Kombos verwässert. Wer kann, besorgt sich die inhaltlich fast identische, aber dank Stylus-Unterstützung deutlich besser spielbare DS-Version "Zoo Keeper".





DS Im Wohnzimmer verbringt Ihr die meiste Zeit mit Eurem Schützling. Hier könnt Ihr Euch mit dem Vierbeiner anfreunden, Sprachkommandos und Tricks trainieren oder einfach nur mit ihm herumtollen.

MOBILE GAMER BEST BUY GOLD AWARD

Nintendogs

Denken >> Simulation



Oliver Ehrle

9 von 10

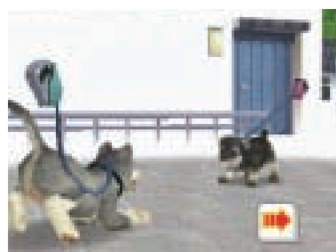
„Ein treuer Freund – fast wie im echten Leben"

"Nintendogs" ist mehr als nur ein pelziger "Tamagotchi"-Verschnitt: Mit seinen realistischen wie drolligen Animationen und den durch Interaktion erlernten Talenten entwickelt Euer kuscheliger Freund ein richtiges Eigenleben – einfach genial! Dazu gehört aber auch eine Portion Eigensinn, denn wie ein echter Hund will Euer Freund manchmal nicht hören. Oder die Spielerei wird ihm zuviel, dann legt er sich schon mal auf den Boden und ist nur noch für Streicheleinheiten empfänglich; im Wettkampf nicht gerade erfreulich, aber auch das gehört dazu. Dauerzocker müssen dem Schützling Pausen gönnen.
Etwas knifflig sind in jedem Fall die Sprachkommandos, bei denen Ihr ähnlich klingende Worte wie "Sitz" und "Flitz" vermeiden solltet. Wichtig auch, beim Einüben auf eine deutliche Aussprache und die richtige Betonung achten! Die Animationen sind erstklassig, bei der Umgebung hätten wir uns ein bisschen mehr grafische Vielfalt gewünscht. Entspannte Ausflüge auf dem Land und am See hätten der Simulation mehr Abwechslung verpasst.

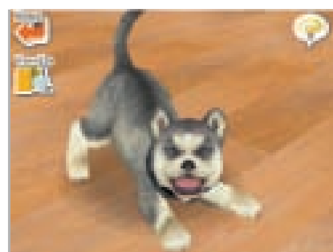


Der beste Freund des Menschen: Hunde sind liebe und hilfreiche Spielgefährten, mit denen man allerhand spaßige Abenteuer erleben kann. Ein lebendiges Tier im eigenen Haushalt ist aber eine Entscheidung fürs Leben, denn so ein Schützling braucht jede Menge und vor allem regelmäßige Aufmerksamkeit. Drei Mal am Tag Gassi gehen, stinkige Häufchen wegräumen und nicht zuletzt die allgegenwärtigen Hundehaare schrecken manchen Tierfreund ab. Schließlich soll es der vierbeinige Freund gut haben. Wir haben uns für die digitale Alternative entschieden, die wesentlich pflegeleichter ist: "Nintendogs" gönnt Euch die Freuden der Hundezucht und lässt Euch trotzdem persönlichen Freiraum. Denn im Gegensatz zu einem "Tamagotchi" bellen die Nintendo-Hunde nur, wenn Ihr das auch wollt. Futter und Wasser etwa braucht Euer Schützling nicht zu festen Uhrzeiten, sondern nur nach anstrengenden Ausflügen.

Eine Freundschaft ohne Verpflichtungen also, da steht einem Besuch im Nintendo-Zwinger nichts mehr im Wege. Hier lehnen wir uns erstmal zurück und beobachten verschiedene Hunderassen beim Spielen. Der quirlige Dackel bringt uns mit seinen Stummelbeinchen immer wieder zum Schmunzeln, während der verschmuste Chihuahua ein klarer Fall für die Schoßliga ist. Vor allem aber sticht uns der flinke Husky ins Auge, der mit seinem Eigenwillen angeblich nicht leicht zu bändigen ist – egal, seinem treuen Blick können wir nicht widerstehen.



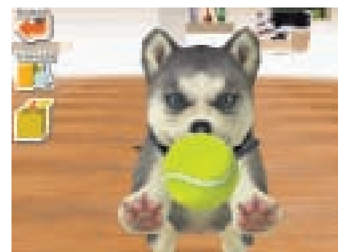
DS Freund oder Rivale? Bei Begegnungen haltet Ihr besser die Leine straff.



DS Spiel mit mir! Aufgeregt bettelt Euer Hündchen um Aufmerksamkeit.



DS In zwei Läden kauft Ihr Zubehör, das Ihr genau unter die Lupe nehmt.



DS Wer kann diesem Blick widerstehen? Den Ball müsst Ihr einfach werfen.

Wir lernen uns kennen

Zuhause angekommen freunden wir uns mit dem neuen Spielgefährten im Wohnzimmer an. Der aufgeweckte Bursche springt um uns herum und freut sich über jeden Körperkontakt. Wir streicheln ihn mit dem Stylus und versuchen uns an erster Kommunikation – so lässt sich sein Pfötchen schütteln, beim zweiten Versuch erscheint ein Mikro-Icon auf dem Bildschirm. Schnell geben wir ihm das Kommando ‘Pfötchen’, das er mit einem Lämpchen-Icon bestätigt. Ganz schön clever: Nach mehrmaliger Wiederholung reicht uns der Husky eigenständig die Tatze! Auf dieselbe Weise bringt man dem Schützling ein Dutzend Tricks wie Rolle und Männchen bei, die teilweise aufeinander aufbauen: Für

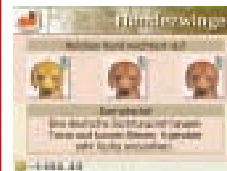


⌃ DS Eure gemeinsamen Spaziergänge führen immer durchs gleiche Viertel (oben), aber auf unterschiedlichen Pfaden. So entdeckt Ihr öfters neue Geheimnisse.



⌃ DS Tipps fürs Hunde-Training und Regelwerke helfen Euch bei Problemen.

3 Versionen >> viele Hunde



„Nintendogs" erscheint in drei Versionen, die sich jeweils auf bestimmte Hunde-Kategorien konzentrieren: „Dackel & Freunde", „Chihuahua & Freunde" sowie „Shiba & Freunde". Per Wireless-Link können sie sich anfreunden, Wettkämpfe sind nicht möglich.

den Salto zum Beispiel muss der Hund sowohl 'Sprung' als auch 'Platz' beherrschen.

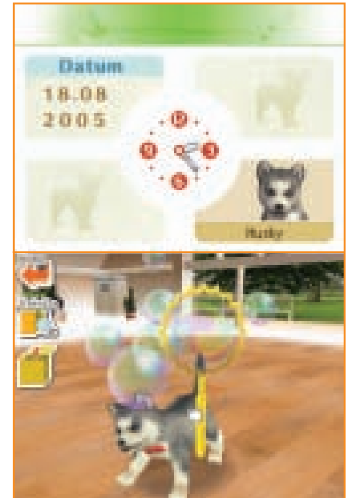
Dieser Eifer verdient eine Belohnung: In Hunde-Shop und Secondhand-Laden besorgen wir uns allerlei Zubehör für Spiel und Training. Unser Favorit ist das Frisbee, das unser Schützling mit artistischen Sprüngen in der Luft fängt – und auf Zuruf wieder zurück bringt. Aber auch mit Seifenblasen, Tennisball und Luftmatratze lassen sich vergnügliche Spielereien anstellen, die die Freundschaft zwischen Herrchen und Welpe festigen. Außerdem durchstreifen wir die Nachbarschaft, dabei führen wir ihn natürlich an der Leine. Mit seiner Schnüffelnase findet unser Liebling manch neues Spielzeug.

Nicht selten begegnen wir anderen Hunde-Besitzern, was schon mal zu wilden Kläffereien, aber auch neuen Erfahrungen führt. Im Gespräch verraten uns die Tierfreunde wichtige Tipps zu Pflege und Training, denn nach manchem Streifzug sieht der Bursche aus wie ein Dreckspatz. Schwamm und Bürste schaffen hier Abhilfe.

Das Zubehör, weitere Hunde und neue Einrichtung fürs Haus gibt's natürlich nicht gratis. Zum Glück können wir alle erlernten Tricks vor Publikum präsentieren: In den drei Wettkämpfen Frisbee-Fangen, Hindernislauf und Gehorsamkeitstest messen wir und mit virtuellen Hundetrainern und scheffeln so ein paar Euro. *oe*



⌃ DS Sogar in der Dusche fühlt sich Euer Vierbeiner pudelwohl: Mit Seife, Brause und Schwamm schrubbt Ihr ihn sauber, anschließend wird das Fell gekämmt.



DS-Faktor

Die beiden Bildschirme ergänzen sich in "Nintendogs" prächtig: So könnt Ihr Euch gleichzeitig via Menü um Einkäufe kümmern und dabei Euren Köter im Auge behalten – schließlich hat der allerlei Flausen im Kopf. Beim Gassi gehen versorgt Euch das obere Display mit praktischen Infos wie Stadtplan und Plauderei-Texten, während Ihr unten an der Hundeleine zerrt – 'Pfui, aus!' Nur im Haus (Bild) wirken Uhr und Hunde-Icons etwas kahl.

Dualscreen	Touchscreen	Mikrofon
👍	👍	👍

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	Nintendo, Japan
Hersteller >>	Nintendo
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	komplett deutsch
Termin >>	Oktober



Alternativen

PSP	keine erhältlich
GBA	keine erhältlich



Nintendogs

Pro
+ neuartige Hunde-Simulation
+ lernfähige Schützlinge
+ viele Spielzeuge
+ lebensechte Animationen
+ sehr experimentierfreudig

Contra
- wenig grafische Abwechslung


Multiplayer: nicht möglich

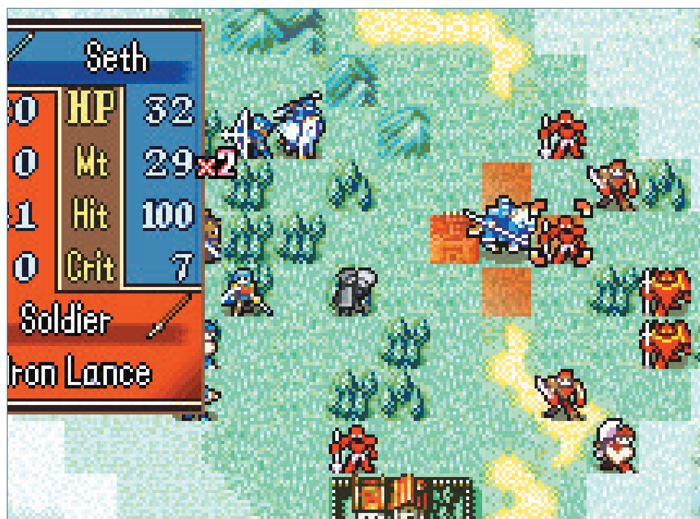

Grafik: 8 von 10


Sound: 6 von 10

88 von 100 SPIELSPASS

Hightech-Tamagotchi: Allerliebste Hunde-Simulation mit innovativer Interaktion und Langzeit-Spaß.





GBA Unspektakulär, aber übersichtlich: Auf dieser Karte legt Ihr Eure Strategie zurecht und zieht abwechselnd gegen den Feind zu Felde.



GBA Genau richtig für die gemütliche Truppenplanung und den Austausch von Gegenständen: Die Überlandreisen.

Robert Bannert

8 von 10

„Schnörkellose Strategie mit Biss"

Lange vor dem Stapellauf von Segas „Shining Force" verband das Programmier-Studio Intelligent Systems in „Fire Emblem" unkomplizierte, schnelle Runden-Strategie mit Rollenspiel-Elementen und animierten Kampfsequenzen. Ganz zeitgemäß ist das minimalistische Gerangel nicht mehr, aber es funktioniert heute noch genauso gut wie anno 1990. Das fast schon dreist einfache „Schere, Stein, Papier"-Konzept sagt Euch nicht nur, gegen welchen Gegner Ihr Euer Schwert am besten zieht – es ist außerdem herrlich stressfrei, schnell verinnerlicht und Garant für etliche Stunden sensibler Strategie-Planung. Die eigentliche Spielfläche ist zwar längst nicht so hübsch wie die isometrischen „Final Fantasy Tactics"-Karten, aber die dynamischen Anime-Sequenzen entschädigen den spartanischen Look.

Fire Emblem

The Sacred Stones

Denken >> Runden-Strategie



Schlachten schlagen, Einheiten kommandieren, hinterhältigen Bestien Zaubersprüche um die spitzen Ohren pfeffern und unter Getöse die Reiterei in den Kampf schicken – alles Dinge, die Computer-Strategen am PC mit schöner Regelmäßigkeit tun; Konsolen-Feldherren sitzen dagegen meist auf dem Trockenen. Da machen auch die Handhelds keine Ausnahme.

Dafür haben es die wenigen Genre-Vertreter in sich: Wie der aktuelle GBA-Klassenprimus „Final Fantasy Tactics" schlägt auch die „Fire Emblem"-Serie von Japan-Entwickler Intelligent Systems in die Runden-Strategie-Kerbe. Das heißt, es wird nicht hektisch in Echtzeit taktiert, stattdessen platziert Ihr Eure Einheiten wohl überlegt streng nach Ablaufplan. Ähnlich wie der Vorgänger entpuppt sich auch „Fire Emblem: The Sacred Stones" als minimalistisches Strategie-Vergnügen mit Rollenspiel-Einschlag – man macht also genau da weiter, wo man vor gut einem Jahr aufgehört hat. Zieht Eure Truppen aus der Vogelperspektive auf einer übersichtlichen 2D-Karte Runde für Runde vorwärts. Ein farbiges Bodenraster zeigt dabei, wie weit sich die aktive Einheit bewegen darf. Nach der Anweisung gehen Ritter, Axtkämpfer, Pegasus-Reiter und schwer gerüstete Speerkämpfer auf Menü-Kommando zum Angriff über; inzwischen rezitieren magisch versierte Kollegen wie Priester oder Magier aus sicherer Distanz ihre Zaubersprüche, und Bogenschützen spicken das feindliche Gesocks über die Köpfe ihrer Waffenbrüder hinweg mit Pfeilen. Ähnlich wie bei „Shining Force" bestaunt Ihr bei jeder Aktion eine Zeichentrick-Sequenz, in der Eure Figur dem Gegner zusetzt.

Burgen, Berge, Bauernhöfe und Bäume sind bei den Scharmützeln nicht nur Zierrat: Nutzt die Objekte als Deckung oder verbergt Euch in einem Waldstück, um einen Verteidigungsbonus zu genießen. *rb*



GBA Was darf's denn sein? Rüstet Eure Charaktere im Shop aus. Den findet Ihr auf der Weltkarte oder mitten in der Schlacht!

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Intelligent Systems, Japan
Hersteller >>	Nintendo
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel



Alternativen

DS	**Advance Wars 2** (90 von 100 in dieser Ausgabe)
PSP	**Metal Gear Acid** (80 von 100 in dieser Ausgabe)



Fire Emblem: The Sacred Stones

Pro
- perfekt ausbalanciert
- tolle, animierte Sequenzen
- unkompliziert, aber facettenreich
- individuelle Helden-Entwicklung

Contra
- triste Kartenoptik
- Tote nicht wiedererweckbar

Multiplayer: nicht möglich

Grafik: 7 von 10

Sound: 6 von 10

86 von 100 SPIELSPASS

Simple, aber hochintelligente und komfortable Runden-Strategie mit Rollenspiel-Elementen.



GBA Sieht aus nach „Shining Force"? Falsch, umgekehrt wird was draus: „Fire Emblem" hat's dem Sega-Titel vorgemacht – Aktionen gipfeln in animierten Schnipseln.



GBA Hübsch illustrierte Sprechblasen-Dialoge erzählen die epische Geschichte.

Wario Ware Twisted

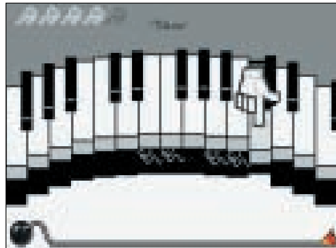
Reaktion >> Geschicklichkeit

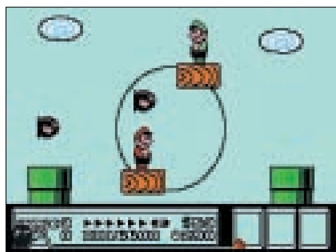


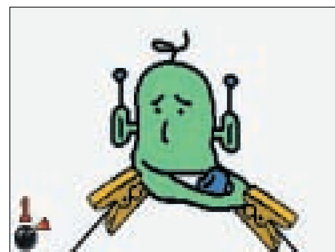
Die "Wario Ware"-Spiele basieren auf einem ziemlich abgefahrenen Konzept: Das Handheld-Modul bietet nicht wenige komplexe Geschicklichkeitsübungen, sondern eine große Menge extrem schlichter Reaktionstests. Diese fordern Euch jeweils nur wenige Sekunden, bevor es zur nächsten Aufgabe geht.

Die neue Episode mit dem Untertitel "Twisted" hat im wahrsten Sinne des Wortes einen besonderen Dreh: Das extra große Modul birgt einen so genannten 'Gyro-Sensor', der jede Rotation des GBA erfasst (übrigens deutlich genauer als bei "Yoshi's Universal Gravitation"). Die meisten der fast 200 Minimal-Disziplinen sind darauf ausgelegt: So schwenkt Ihr z.B. den GBA sorgsam hin und her, um ein Stoppelkinn glatt zu rasieren oder verursacht bei einem Strichmännchen durch wilde Dreher Schwindelgefühle. Damit Euch selbst nicht schwummrig wird, lassen sich einige Aufgaben klassisch per Knopfdruck erledigen.

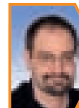
Nebenbei schaltet Ihr Gimmicks wie etwas komplexere Spielchen und Anwendungen wie 'Sanduhr' oder 'Weltkugel' frei, die ebenfalls den Gyro-Sensor auf humorige Art nutzen. *us*







GBA Die sekundenlangen Aufgaben von "Wario Ware Twisted" sind einzeln betrachtet sehr simpel gestaltet, am Stück gespielt sorgen sie aber für flotte Unterhaltung.



Ulrich Steppberger

9 von 10

„Schnell, schneller, Twisted"

Die skurrile Mikrospielsammlung ist der perfekte Spaß für zwischendurch: Was Nintendo an schrägen Ideen gesammelt hat, kann sich sehen lassen und wird durch den Dreh-Faktor noch pfiffiger. Ein dickes Lob dafür, wie überraschend variantenreich der eigentlich limitierte Gyro-Sensor zum Einsatz kommt. Lasst Euch darum von der simplen Grundidee nicht stören – "Wario Ware Twisted" macht mächtig Laune und motiviert mit seinen vielen Gimmicks.

Schwierigkeit >> einfach bis mittel

Entwickler >>	Nintendo, Japan
Hersteller >>	Nintendo
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	4. Quartal



Alternativen

PSP	keine erhältlich
DS	Wario Ware Touched (nicht getestet)



Wario Ware Twisted

Pro
- durchgeknallte Aufmachung
- massenhaft witzige Disziplinen
- originelle Steuerung
- viele freispielbare Extras

Contra
- Konzept grundsätzlich limitiert
- nichts für gemütliche Spieler

Multiplayer: nicht möglich

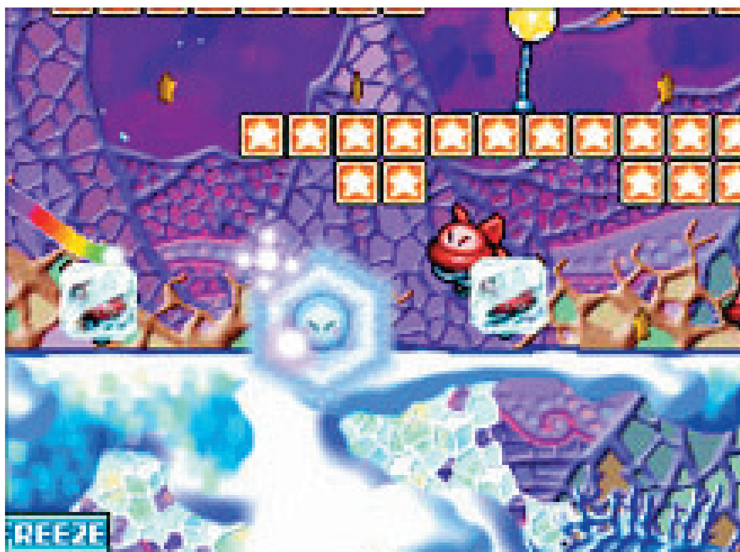
Grafik: 3 von 10

Sound: 5 von 10

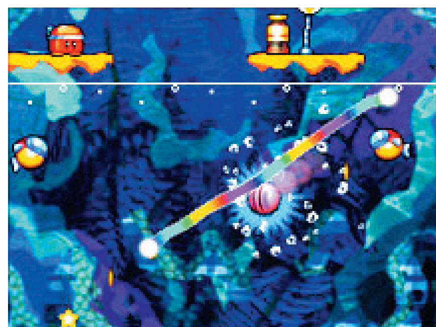
84 von 100 SPIELSPASS

Unkonventioneller und rasanter Geschicklichkeitstest, der Handheld-Spieler wortwörtlich rotieren lässt.



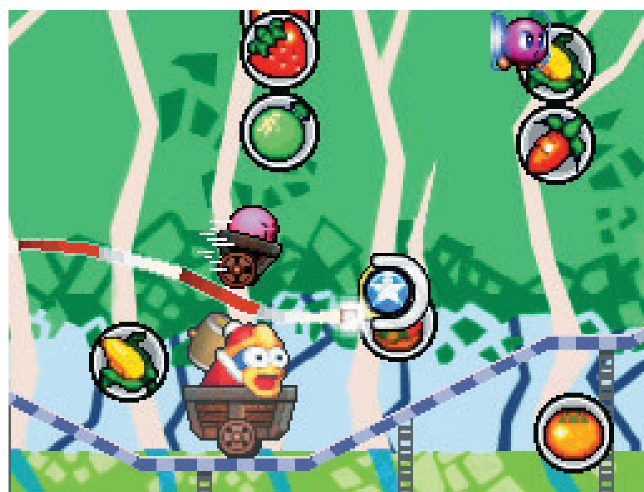


DS Multitalent Kirby kann seinen Feinden viele Fähigkeiten abnehmen: Als lebendiger Eisblock friert er widerspenstige Knuddelfeinde einfach ein.



DS Verkehrte Welt: Unter Wasser müsst Ihr die Linie über Kirby zeichnen, damit Euer Held nicht wieder auftaucht.

DS Der Schurke König Dedede fordert Euch zu einer rasanten Wettfahrt heraus.



Kirby: Power-Malpinsel

Reaktion >> Jump'n'Run



Die fleischgewordene Knuddligkeit names Kirby gibt traditionell den Hüpfspiel-Star. So auch im DS-Debüt "Kirby: Power-Malpinsel" (ehemals "Canvas Curse"), das einen neuen Kniff parat hält: Der runde Held wird nämlich zu Beginn von einer Hexe in einen Ball verzaubert und kann nicht mehr selbst aktiv werden. Hier kommt Ihr ins Spiel. Euer Stylus funktioniert nun als magischer Pinsel, mit dem Ihr eine Regenbogenlinie auf den Touchscreen zeichnet, die Kirby den Weg weist.

Das klingt vom Konzept her wie das jüngst erschienene "Yoshi Touch & Go", wird aber vielschichtiger angewendet. Kirby bewegt sich nicht von allein; erst wenn Ihr ihn antippt, fängt er an zu rollen. Landet er dann auf Eurer gezeichneten Linie, bewegt er sich zu deren Ende – allerdings müsst Ihr Euch sputen, denn zum einen hält diese nicht ewig und zum anderen habt Ihr einen begrenzten Farbvorrat, der sich nur langsam wieder auflädt.

Auf dem Weg durch sieben Welten mit je drei Levels zum abschließenden Duell mit der Hexe führt Ihr Kirby über Abgründe und schützt ihn zugleich vor feindlichen Attacken: Bösewichte werden durch Antippen gelähmt und können dann verschluckt werden – so lernt der Pummel kurzzeitig deren Fähigkeiten wie z.B. Feuerstöße oder schnelleres Rollen. Gegen Laser oder Projektile malt Ihr kurzerhand Schutzschilde.

Ein Boss-Trio fordert Euch am Ende einer Welt zu Minispielen wie einem Wettrennen oder einem Malwettbewerb, in dem Ihr eiligst Punkte verbindet. Einmal geschaffte Gebiete durchstöbert Ihr nach versteckten Medaillen oder absolviert sie auf Zeit bzw. mit einem limitierten Farbvorrat, um weiteres Edelmetall zu gewinnen. Dieses tauscht Ihr gegen zahlreiche Extras wie z.B. neue Lieder, andere Linienfarben oder alternative Helden. *us*

Schwierigkeit >> leicht bis mittel

Entwickler	HAL, Japan
Hersteller	Nintendo
Zirka-Preis	40 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	November



Alternativen

PSP	**Mercury** (79 von 100 in dieser Ausgabe)
GBA	**Super Monkey Ball jr.** (nicht getestet)

Ulrich Steppberger 8 von 10

„Wortwörtlich mit wegweisender Steuerung"

Der kugelrunde Held macht (fast) alles besser, was beim ähnlichen "Yoshi Touch & Go" störte. Die umfangreichen Levels sehen nicht nur putzig aus, sondern stecken voll gewitzter Geschicklichkeitspassagen und überzeugen mit solider Länge. Kirbys vielfältige Fähigkeiten werden klug eingesetzt und lassen sich von der innovativen Stylus-Steuerung prima kontrollieren. Aus dem simplen Wegezeichnen-Prinzip wurde jede Menge rausgeholt, zumal die intelligenten Bossduelle gelungene Abwechslungstupfer setzen. Zu meckern gibt es darum wenig: An seltenen Stellen hapert es an Übersicht, außerdem sind die Limits zwecks Medaillensammlung bei den Regenbogen-Runden gerade für Einsteiger reichlich knapp bemessen.



Kirby: Power-Malpinsel

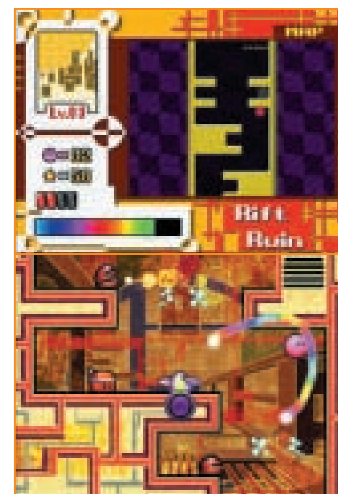
Pro
- tolle Stylus-Steuerung
- umfangreiche Welten mit Extras
- originelle Bosskämpfe
- liebevolle Knuddel-Aufmachung
- Motivation durch Sammelaspekt

Contra
- Regenbogen-Runden sehr knifflig

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 7 von 10
Sound: 6 von 10

82 von 100 SPIELSPASS

Schnuckliger und knallbunter Geschicklichkeitsspaß, der viel aus der gelungene Stylus-Steuerung macht.



DS-Faktor

Oben wird eine vereinfachte Levelkarte eingeblendet; diese braucht Ihr nicht zwingend, aber sie gibt gelegentlich nützliche Hinweise auf Fallen oder Medaillen. Gesteuert wird ausschließlich mit dem Stylus, was meist problemlos funktioniert. Das Mikro kommt nicht zum Einsatz.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon


PSP Nicht immer ist langsames Vortasten die beste Lösung: Wird die Flüssigkeit zu lange elektrisiert, verdunstet Euer 'Held' – da hilft nur die Flucht.


PSP Quecksilber ist zähflüssig und hält auch auf schrägem Untergrund einigermaßen zusammen: Wer zu lange fackelt, fällt trotzdem der Schwerkraft zum Opfer.

Mercury

Reaktion >> Geschicklichkeit

Englisch für Handheldspieler, Lektion 1: "Mercury" ist nicht nur der Name eines Planeten, sondern steht auch als Bezeichnung für das chemische Element Quecksilber – und genau um dieses geht es bei diesem Geschicklichkeitsspiel für die PSP. Hier habt Ihr die Obhut über einen ungewöhnlichen Helden: einen dicken Tropfen der zähflüssig silbernen Masse.

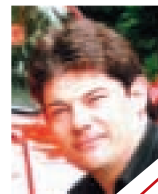
Den steuert Ihr zu allem Überfluss nicht direkt: Statt dessen kippt Ihr mit dem Analogstick das komplette Spielfeld in sämtliche Richtungen. Die so entstehenden Gefälle sorgen zusammen mit der Schwerkraft dafür, dass sich das Quecksilber in Bewegung setzt. Auf sechs futuristischen Welten mit insgesamt 72 Levels müsst Ihr auf diese Weise den Tropfen durch komplexe futuristische Welten ans Ziel rollen und verschiedene Aufgaben erledigen.

In einfachen Abschnitten steht eine Vorgabe im Mittelpunkt: Erreicht den Ausgang so schnell wie möglich, die Menge an Flüssigkeit ist nebensächlich. Alternativ gilt es, einen Mindestprozentsatz heil durchzubringen oder auf dem Weg einige Leuchtfelder zu aktivieren – später werden diese Anweisungen kombiniert.

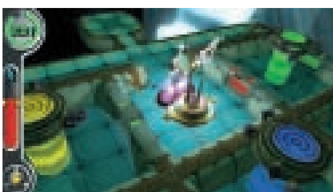
Nicht nur schmale Pfade und Abhänge drohen Euren Tropfen in den Abgrund zu stürzen, auch andere Hindernisse erschweren das Leben. Zum Glück seid Ihr nicht völlig hilflos: So könnt Ihr gelegentlich Aufzüge und Teleporter benutzen oder Tore durch das Aktivieren von Schaltern öffnen. Die sind oft farblich codiert, weshalb Ihr dem Quecksilber an bestimmten Stationen eine neue Tönung verpasst.

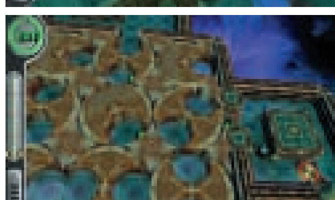
Noch kniffliger wird es, wenn mehrere unabhängige Aktionen gefragt sind. Aber auch da hilft die flexible Natur des Elements: An spitzen Kanten trennt Ihr den Tropfen in kleinere Teile, die fortan unabhängig voneinander über das Spielfeld fließen. Um bei solcherlei Filigran-Arbeit nicht den Überblick zu verlieren, könnt Ihr die Kamera mittels Schultertasten und Feuerknöpfen frei drehen und das Spielfeld nach Wunsch zoomen und kippen. *us*

Archer MacLean >> Der Entwickler-Veteran

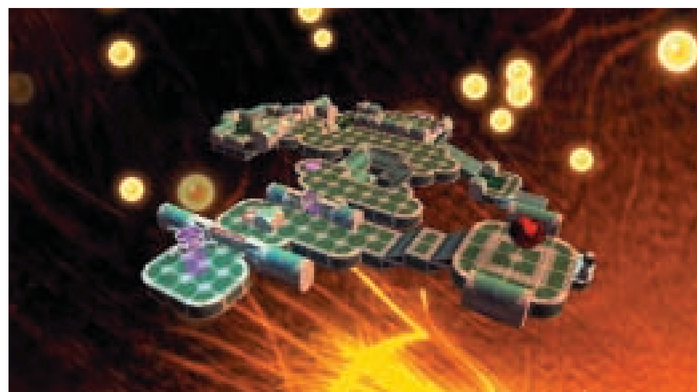


Dem britischen Programmierer fehlt es nicht an Selbstbewusstsein, heißt sein PSP-Spiel doch offiziell "Archer MacLean's Mercury". Zu Ruhm und Ehre kam MacLean in den 80er-Jahren durch den "Defender"-Verschnitt "Drop Zone" und die ideenreiche Karate-Klopperei "IK+" für den C64-Heimcomputer. Seitdem entwickelte er vor allem hochgelobte Billard- und Snooker-Simulationen für alle erdenklichen Computer und Konsolen.





PSP Hartes Leben: Euer Tropfen wird gebrutzelt (oben) oder zerteilt.



PSP Je weiter Ihr kommt, desto verzwickter werden die Level-Konstruktionen: Die flexible Zoom- und Drehfunktion hilft Euch bei der Orientierung.

Ulrich Steppberger

8 von 10

„Gut getropft ist halb gewonnen"

Dank cleverer Programmierung bewegt sich das Quecksilber so realistisch, wie man es erwartet. Zusammen mit den durchdachten Aufgaben, die später nicht nur viel Geschick, sondern auch eine Menge Hirnschmalz erfordern, gefällt "Mercury" als anspruchsvolles wie ungewohntes Spielerlebnis. Durch hektisches Hantieren kommt Ihr nicht zum Erfolg, ein ruhiges Händchen ist Trumpf bei der Tropfen-Kontrolle. Die aufwändigen und schön gestalteten Level-Strukturen gerieten zwar manchmal fast zu komplex für den PSP-Bildschirm, doch das lässt sich verschmerzen. Ärgerlich sind dagegen unnötige Schnitzer wie das Fehlen einer automatischen Fortschritts-Speicherung. Aber auch das trübt den Spaß nur wenig – "Mercury" kann in der Tat glänzen.

Schwierigkeit >> mittel bis hoch

Entwickler	>>	Awesome Studios, England
Hersteller	>>	Atari
Zirka-Preis	>>	50 Euro
Sprache	>>	englischer Text
Termin	>>	im Handel

frei USK

Alternativen

DS	**Kirby: Power-Malpinsel** (82 von 100 in dieser Ausgabe)
GBA	**Super Monkey Ball jr.** (nicht getestet)

Mercury

Pro
- überzeugende Spielphysik
- viele knifflige Levels
- gute Steuerung
- stylische Grafik und Musik

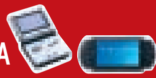
Contra
- Menüführung ziemlich lieblos
- wird später fast zu knifflig

Multiplayer: 6 von 10
1 bis 2 — WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 8 von 10



SPIELSPASS

Originelle Geschicklichkeits-Knobelei in cooler Aufmachung, die feinfühlige Reaktionen erfordert.



Ape Academy

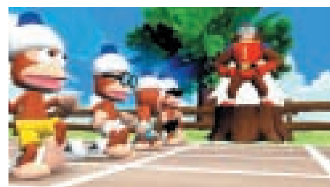
Reaktion >> Partyspiel



PSP Ich seh rot: Wegen der hakeligen Steuerung nehmen Euch die wilden Stiere öfter auf die Hörner, als dem Primaten-Hintern lieb ist.

Ihren ersten Auftritt feierte die abgedrehte Affenbande in der launigen Playstation-Hüpferei "Ape Escape". Doch hinter "Ape Academy" steckt kein Handheld-Jump'n'Run, sondern eine heitere Minispiele-Sammlung.

Die verlausten Kerle messen sich in etlichen Disziplinen: Hangelt unter Zeitdruck von Liane zu Liane, balanciert auf Eurem Rücken eine Affenhorde ohne umzufallen ins Ziel, beantwortet simple Quiz-Fragen oder zählt Primaten beim täglichen Spaziergang.



PSP Nur nicht drängeln: Einige Disziplinen zockt Ihr zu viert auf einer PSP.

Bei erfolgreicher Minispiel-Absolvierung im Einzelspieler-Modus schaltet Ihr Mehrspieler-Duelle frei: Hämmert Eurem Antagonisten Air-Hockey-Pucks ins Eckige, drescht das runde Leder ins Netz oder rennt zu viert um die Wette.

Die Steuerung fällt simpel aus: Meist reicht Tastendruck oder Richtungsangabe zum passenden Zeitpunkt. Ebenso sparsam: Die grafische Präsentation und die musikalische Untermalung. *rf*

Schwierigkeit >> einfach bis mittel

Entwickler	Sony, Japan
Hersteller	Sony
Zirka-Preis	50 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	im Handel



Alternativen

DS	Wario Ware Touched (nicht getestet)
GBA	Mario Party Advance (nicht getestet)



Raphael Fiore – 7 von 10

„Minispielspaß für Kinder und Freundin"

Die heitere Affenparade eignet sich wunderbar für ein Spielchen zwischendurch. Besonders Einsteiger freuen sich über die wirre Minispiele-Sammlung – meine Kollegin aus der Schweiz konnte sich gar nicht mehr von den schelmischen Primaten trennen. Ebenfalls eine Gaudi: Einzelne Disziplinen spielt Ihr mit bis zu drei Kumpels gleichzeitig auf einer PSP. Doch wer sich intensiv mit den lebhaften Pelztierchen beschäftigt, stört sich an folgenden Punkten: Viele Minispiele ähneln sich und fallen äußerst simpel aus. Auch die mitunter verbockte Steuerung treibt Affenliebhaber zur Weißglut. Außerdem frage ich mich, ob ein frecher Primat die Ladezeiten 'optimiert' hat – denn öfters fallen Letztere länger aus als das Minispiel.

Ape Academy

Pro
- kinder- und einsteigerfreundlich
- Mehrspieler-Spaß mit einer PSP
- viele freispielbare Extras

Contra
- lange Ladezeiten
- zu simpel gestrickte Minispiele
- teils hakelige Steuerung

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 4, WiFi, eine Disc für alle
Grafik: 5 von 10
Sound: 4 von 10

61 von 100 SPIELSPASS

Putzige Minispiel-Sammlung für Kinder und Einsteiger. Profis vermissen Steuerungs- und Vielfalt-Tiefgang.

Mega Man Zero 4

Reaktion >> Jump'n'Run



GBA Herzklopfen im Kugelhagel: Zum Glück könnt Ihr auch mit dem Aufzug präzise ausweichen!

Noch immer bekämpfen sich Menschen und Reploids auf Neo Arcadia: Wie in den Vorgängern hüpft Mega-Man-Kumpel Zero durch 16 Techno-Levels, um mit Wumme und Laserschwert die Robo-Schurken aufzumischen. Dabei sammelt er massig Ersatzteile und Cyberelfen, die sich zu vielfältigen Waffen, Schilden und Talenten arrangieren lassen.

Neu sind die unterschiedlichen Wetterbedingungen, die Schwierigkeitsgrad und auffindbare Extras beeinflussen. So müsst Ihr im Unwetter bei Sprüngen Gegen-



GBA Funkelnder Wasserfall: Die aufwändigen Effekte lassen Euch staunen.

wind einkalkulieren und wegen Nebelbänken mit eingeschränkter Sicht zurechtkommen. Außerdem nutzen Endgegner ihre Superkräfte wie Zeitstopper und Flammen-Uppercut nur bei passendem Wetter, deshalb könnt Ihr sie ihnen auch nur dann abnehmen – besucht die Levels mehrfach, um alle Geheimnisse zu entdecken.

Neben dem Hauptabenteuer entdeckt Ihr sieben Minispiele: Basketball, Feuer löschen und Holz hacken sind spaßige Disziplinen, die sich allerdings nur für Solo-Spieler eignen. *oe*

Schwierigkeit >> schwer

Entwickler	Capcom, Japan
Hersteller	Capcom
Zirka-Preis	40 Euro
Sprache	englischer Text
Termin	im Handel



Alternativen

PSP	keine erhältlich
DS	Rayman DS (nicht getestet)



Mega Man Zero 4

Pro
- taktische Baller-Action
- vielseitig talentierter Held
- variables Wetter
- spektakuläre Präsentation

Contra
- für Einsteiger zu knifflig
- spielt sich wie die Vorgänger

Multiplayer: nicht möglich



Grafik: 8 von 10
Sound: 7 von 10

80 von 100 SPIELSPASS

Capcom-Remix: Das Robo-Jump'n'Run macht grafisch und spielerisch Druck, betritt aber kaum neue Pfade.



Oliver Ehrle – 8 von 10

„Exzellente Action nach bewährtem Muster"

Capcoms lässt es auf dem GBA noch mal ordentlich krachen. Ballereien auf fahrenden Trucks, brennbare Level-Ebenen, steuerbare Aufzüge – "Mega Man Zero 4" bietet jede Menge Action, bei der Handlung und Taktik und nicht zu kurz kommen. Achtet also auf die Funk-Tipps der Einsatzleitung. Wechselndes Wetter und der konfigurierbare Robo-Held sorgen auch bei mehrfachem Besuch der Welten für Abwechslung. Wegen dichtem Kreuzfeuer müssen sich aber selbst Profispieler gehörig anstrengen!



Ulrich Steppberger

8 von 10

„Trendsport mit Stil und Steuermacken"

Für das PSP-"Tony Hawk" hat Activision viel Lob, aber auch etwas Kritik verdient. Fast alle Aspekte der großen Konsolen-Fassungen wurden auf die kleine UMD gepackt – der Verlust des eigenen Park-Editors lässt sich angesichts der vier neuen Levels verschmerzen. Die Grafik sieht schick aus, der coole Soundtrack passt zum flippigen Grundton des Sportspaßes und mit den vielen Aufgaben haben Kenner wie Könner eine Weile zu tun. Nur ein Aspekt musste bei der Umsetzung leiden, doch der ist gewichtig: Der Steuerung merkt man die PS2-Herkunft an. Durch die reduzierte Knopfzahl der PSP und einige unglückliche Änderungen sind manche Aktionen spürbar schwerer auszuführen – wer sich aber daran gewöhnt, erhält ein feines Skater-Epos.



PSP Bei der "Tony Hawk"-Serie werden viele Landschaftselemente für Tricks genutzt: Stahlgerüste eignen sich z.B. für punkteträchtige Grind-Combos, traditionelle Half- und Quarter-Pipes taugen für Sprünge.



Tony Hawk's Underground 2 Remix

Sport >> Skateboard

Seit sechs Jahren bestimmt die Partnerschaft zwischen dem Skater-Idol Tony Hawk und Activision die virtuelle Trendsport-Szene. Kein Wunder also, dass auch zum PSP-Start ein Rollbrett-Epos in den Regalen steht.

Im umfangreichen Story-Modus von "Tony Hawks Underground 2 Remix" streitet sich das Jugend-Idol mit MTV-Größe Bam 'Jackass' Margera darum, wer der coolere Skater ist – die Zwischensequenzen werden von den Stars selbst vertont, deutsche Untertitel helfen Englisch-unkundigen Zockern auf die Sprünge.

Das Rollbrett besteigen beide aber nicht, statt dessen werdet Ihr auf die Tour durch 16 Levels (vier gibt's exklusiv auf der PSP) rund um den Erdball geschickt. In diesen frei erkundbaren Lokalitäten holt Ihr Euch bei Passanten Aufgaben ab: Die reichen von simplen 'Erziele mit Tricks 5.000 Punkte'-Vorgaben über komplizierte Stunts bis hin zu Sammelaufträgen und Wettrennen. Außerdem spürt Ihr Teamkollegen und schräge Geheim-Skater mit eigenen Zielen auf, zwischen denen Ihr dann jederzeit wechseln könnt.

Euer trendiger Sportler ist ein fähiger Bursche und beherrscht ein großes Aktions-Repertoire: Neben allen möglichen Grabs, Kicks und Grinds, die Ihr in der Half-Pipe bzw. auf Geländern aufführt, verknüpft Ihr Combos mittels 'Manuals' (nur auf den Vorder- oder Hinterrädern rollen) und pappt neckische Sticker an Wände. Auf Knopfdruck steigt Ihr vom Brett und macht Euch zu Fuß auf den Weg – dann lassen sich sonst unerreichbare Höhen erklimmen oder Graffiti zur Umgebungsverschönerung ansprayen. Einige Charaktere bedienen sich sogar skurriler Vehikel und erlauben Euch die Fahrt mit elektrischen Bullen oder motorbetriebenen Rollstühlen.

Jenseits des Story-Modus brettert Ihr auf Wunsch durch die 'Klassik'-Variante, bei der fixe Ziele innerhalb eines Zeitlimits zu erfüllen sind. Außerdem können sich bis zu vier Skater über WiFi-Verbindung bei diversen Matchvarianten duellieren, in verschiedenen Editoren personalisiert Ihr schließlich Aussehen und Tricks Eures virtuellen Sportlers. *us*

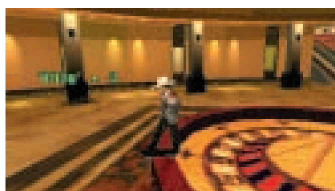
Schwierigkeit >> mittel bis schwer

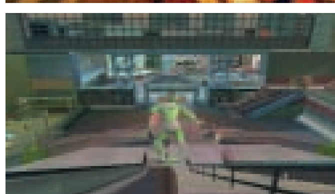
Entwickler >>	Shaba Games, USA
Hersteller >>	Activision
Zirka-Preis >>	55 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel



Alternativen

DS	nicht erhältlich
GBA	Tony Hawk's Underground 2 (nicht getestet)





PSP Las Vegas (oben) und Kyoto sind PSP-exklusive Schauplätze.



PSP Mittels WiFi-Unterstützung treten bis zu vier menschliche Rollbrettkönner in verschiedenen spaßigen Duell-Modi gegeneinander an.

Tony Hawk's Underground 2 Remix

Pro
- herrlich schräger Story-Modus
- witzige neue Aktionen und Tricks
- abwechslungsreiche Szenarien
- vier PSP-exklusive Skateparks

Contra
- Tastenbelegung teils unglücklich
- Klassik-Modus sehr schwierig

Multiplayer 8 von 10

1 bis 4 – WiFi, eine Disc pro Spieler

Grafik 7 von 10

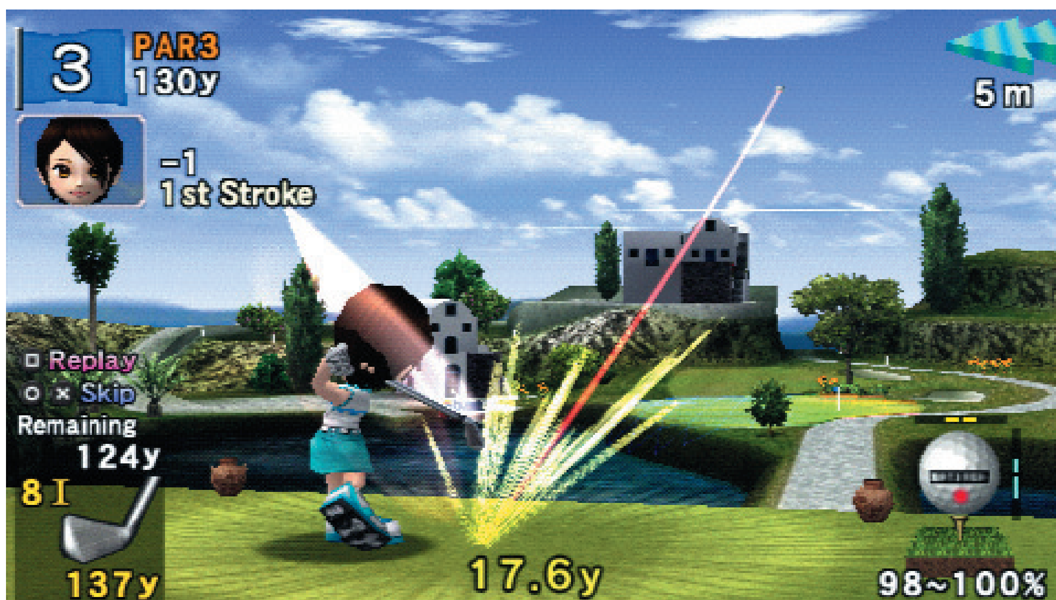
Sound 7 von 10



SPIELSPASS

Umfangreicher und respektloser Skateboard-Spaß, bei dem nur die etwas überladene Steuerung stört.





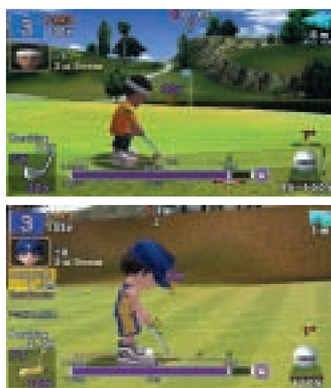
PSP Lasst Euch von der knuddligen Aufmachung nicht täuschen: "Everybody's Golf" nimmt die Simulation der Sportart deshalb kaum weniger ernst.

Everybody's Golf

Sport >> Golf

Lasst Euch von der japanophilen "Everybody's Golf"-Aufmachung nicht irritieren: Auf der UMD steckt kein primitives Kinderspiel, sondern eine richtige Golf-Simulation – auch für Erwachsene.

Den Golfschläger schwingt Ihr klassisch mit dem 'Drei-Klick-System': Habt Ihr das Ziel anvisiert und das passende Holz oder Eisen gewählt, setzt Ihr per Knopfdruck auf der Schwungskala eine Markierung in Bewegung. Durch eine zweite Tastenberührung legt Ihr die Power fest, worauf die Marke zurück zum Anfang geht; hier verleiht Ihr schließlich mit einem dritten Klick dem Ball etwas Schnitt. Letzteres benötigt gutes Timing, weshalb Einsteiger auf Wunsch automatische Volltreffer aktivieren.



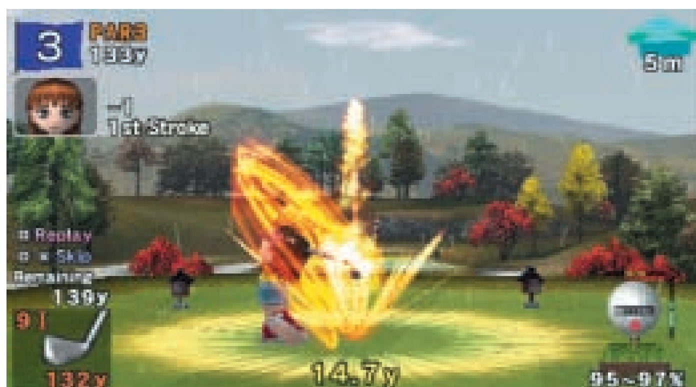
PSP Annäherungsschläge und Putten (unten) klappen einwandfrei.

Habt Ihr den Ball aufs Grün befördert, wird für das korrekte Anvisieren des Lochs ein Gitter eingeblendet. Dieses verdeutlicht gut erkennbar Gefälle und Steigungen des Grüns.

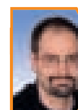
Als Frischling startet Ihr mit simpler Grundausrüstung in die Karriere. Dort spielt Ihr normale Turniere (die Schlagzahl entscheidet) oder duelliert Euch mit anderen Spielern (hier wird über die Zahl der gewonnenen Löcher abgerechnet). Gelegentlich habt Ihr zudem mit Spezialbedingungen wie z.B. Strafpunkten bei Bunkerschlägen zu kämpfen.

Bei einem Triumph erhaltet Ihr bessere Ausrüstungsgegenstände sowie Klamotten, die ebenfalls das Können Eures Profis erhöhen. Steigt Euer Ansehen, dürft Ihr spezielle Spieler herausfordern und so für Euch freischalten, außerdem gewinnt Ihr nach und nach die Zulassung für die insgesamt sechs 18-Loch-Kurse.

Alternativ vergnügt Ihr Euch bei einer entspannten Einzelrunde, beweist Euer gutes Auge im Putting-Wettbewerb oder messt Euer Können mittels WiFi-Link mit bis zu sieben Kumpels. *us*



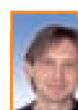
PSP Pro Runde habt Ihr eine begrenzte Anzahl 'Powerschläge' mit größerer Reichweite zur Verfügung: Trefft Ihr sie perfekt, fängt der Ball sogar kurzzeitig Feuer.



Ulrich Steppberger – 8 von 10

„Ein Loch, das geht schon noch…"

Ich mag die kulleräugigen "Everybody's Golf"-Charaktere – nicht zuletzt, weil hinter der putzigen Fassade ein feines Sportspiel steckt. Die traditionelle Steuerung klappt wunderbar und reduziert das Risiko ungewollter Fehler. Dazu kommt ein motivierender Karriere-Modus, dessen Wettbewerbe erfreulich flott verlaufen – ideal für eine Runde in Bus und Bahn. Ich hätte mir nur gewünscht, dass die Golfplätze nicht langwierig freigespielt werden müssen. So dauert es eben eine Weile, bis Ihr die uneingeschränkte Auswahl habt.



Oliver Schultes – 7 von 10

„Einsteigerfreundlich, aber knallhart"

Als virtuellen Golf-Profi würde ich mich nicht bezeichnen. Trotzdem gelang der Einstieg in "Everybody's Golf" schnell und unkompliziert – ein Verdienst des durchdachten Spieldesigns sowie der gelungenen Steuerung. Mit dem 'Schnell mal zwischendurch spielen' ist spätestens ab Kurs 5 Schluss. Das Schlagen und Putten artet dann in hochkonzentrierte Rasenarbeit aus – entspannter Feierabendsport sieht anders aus. Nerviges Detail am Rande: Ihr könnt nur ein Spielerprofil anlegen und verwalten.

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Clap Hanz, Japan
Hersteller >>	Sony
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel



Alternativen

DS	**Tiger Woods PGA Tour** (nicht getestet)
GBA	**Mario Golf Advance Tour** (nicht getestet)

Everybody's Golf

Pro
- hübsch gezeichnete Grafik
- traditioneller 'Drei-Klick-Schwung'
- motivierender Karriere-Modus
- Plätze für alle Leistungsklassen

Contra
- leider nur sechs Kurse
- Design nichts für Niedlich-Hasser

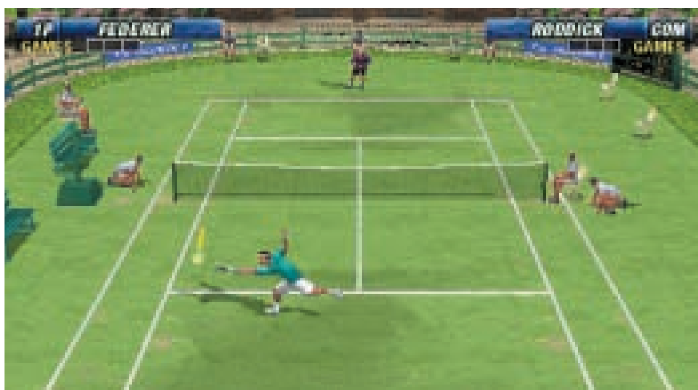
Multiplayer: 5 von 10 – 1 bis 8, WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 5 von 10



SPIELSPASS

Einsteigerfreundliche, aber trotzdem anspruchsvolle Golf-Simulation mit liebevollen Details und schönen Kursen.

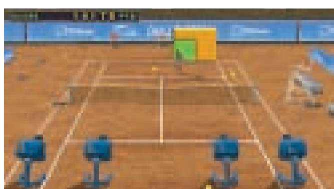




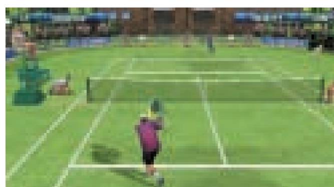
PSP Roger holt sie alle: Während Eidgenosse Federer am Netz brilliert, trumpft der ungestüme Roddick vor allem durch knallhartes Grundlinienspiel auf.



PSP Tennis-Ass beim Puzzle-Spaß: Knallt die Filzkugel gegen die bunten Rechtecke, um zusätzliche Spielzeit für die ultimative Höchstpunktzahl zu ergattern.



PSP Alle gegen eine: Schützt die unschuldigen Blöcke im Hintergrund vor den schießwütigen Ballmaschinen.



PSP Die optionale 'Über-die-Schulter'-Ansicht sorgt für Wimbledon-Atmosphäre, kostet aber viel Übersicht.

Virtua Tennis

World Tour



Sport >> Tennis



Mit dem Untertitel "World Tour" peppt Sega die beliebte Filzballdrescherei für die neueste Mobilgeneration auf. Im Gepäck: lizenzierte Tennis-Stars wie Federer, Roddick oder Haas auf männlicher und Williams, Sharapova oder Davenport auf weiblicher Seite. Spielerisch wie inhaltlich orientiert sich "Virtua Tennis: World Tour " am für Dreamcast und PS2 erschienenen zweiten Serienableger. Die schnell in Fleisch und Blut übergegangene Drei-Knopf-Kontrolle ermöglicht Einsteigern schnelle Erfolge, bietet aber dennoch eine enorme Bandbreite an verschiedenen Aktionen: Donnernde Schmetterbälle, dezent angeschnittene Slices oder gefühlvolle Volleys werden durch vielfältige Animationen elegant in Szene gesetzt.

Springt ohne groß zu überlegen in ein 'Quick Match', um mit einem zufällig ausgewählten Crack auf die ahnungslose gelbe Kugel einzudreschen; oder versucht Euch an der Turnier-Variante, wo sich in Spielhallen-typischer Manier immer bessere Computergegner zum Duell stellen.



PSP Beim Netzangriff, liebe Leser, gebt fein Acht, sonst werdet Ihr überlobt – dann gute Nacht!

Neben frei konfigurierbaren WiFi-Mehrspieler-Matches (Spiellänge, Schwierigkeit, etc.) sorgt der umfangreiche Karriere-Modus für wochenlange PSP-Sessions. Erstellt und trainiert je einen männlichen wie weiblichen Nobody und führt ihn in stundenlanger Kleinarbeit aus dem Tennis-Niemandsland an die Weltspitze. In zahlreichen gewitzten Disziplinen steigert Ihr die Fähigkeiten der Möchtegern-Stars: Motzt durch Ziel-Übungen auf bewegliche Objekte die Attribute Eurer Vorhand auf, verbessert in einer Bowling/Tennis-Mixtur den Aufschlag oder trainiert auf der Flucht vor roten Bällen Eure Beweglichkeit. Je nach persönlichen Vorlieben wird Euer Wunschspieler Stück um Stück Wirklichkeit – egal ob Netzflitzer oder kraftstrotzender Grundlinienbolzer. So vorbereitet pickt Ihr Euch Turniere aus dem jederzeit einblendbaren Kalender (für die Ihr je nach Weltranglistenposition zugelassen werdet) und investiert gewonnenes Preisgeld im Shop, um schicke Klamotten, Rackets oder bessere Doppelpartner zu kaufen.

Entspannung vom harten Turnieralltag finden "Virtua Tennis"-Cracks schließlich in vier exklusiven Minispielen: Ballert im rasanten 'Tetris'-Tennis auf bunte Blöcke, pulverisiert mit Schmetterbällen farbige Ballons, legt Euch mit fünf wild gewordenen Ballmaschinen gleichzeitig an oder sammelt Energie spendende Früchte und Leckerlis im Dutzend auf. *ms*



Matthias Schmid

10 von 10

„Nie war tragbarer Tennissport schöner!"

Gehörten schon die Heimkonsolen-Vorgänger zur Elite des virtuellen Sports, gelingt es auch dem "World Tour"-Sprössling formidabel, die leichte Erlernbarkeit einer Arcade-Bolzerei mit dem vielseitigen Spielsystem einer Simulation zu verquicken. Unglaublich abwechslungsreiche Ballwechsel und geschmeidige Animationen lassen Filzball-Fans frohlocken, die unterschiedlichen Spielertypen bedienen dabei alle Tennis-Vorlieben. Dank neuer, ausgefeilter Minispiele und drahtlosen Vierspieler-Matches sollten auch Besitzer der Vorgänger zugreifen. Einzig die zu dominanten Return-Schläge sowie das gelegentliche unschöne Nachladen am Ballwechsel-Ende hinterlassen einen klitzekleinen Schmutzfleck auf dem blütenweißen Tennishemd.



Oliver Schultes

9 von 10

„Unkompliziert, aber extrem fesselnd"

Keine Frage: "Virtua Tennis World Tour" bietet Arcade-Sportkost vom Feinsten. Wenn die Filzkugel rasend schnell über den Court flitzt, der hartnäckige Gegner mein Alter Ego von links nach rechts hetzt und ich nach einem Schmetterball via Hechtsprung-Lob den entscheidenden Punkt erziele, bleibt kein PSP-Sportlerauge trocken. 'Das ist aber nicht sehr realistisch', sagen meine Zugnachbarn. Egal, es macht tierisch viel Spaß. Zumindest für ein, zwei Stunden am Stück. Denn allmählich stellt sich trotz Modi- und Minispiel-Vielfalt dezente Abwechslungsarmut ein. Im Gegensatz zu Kollege Matthias reichen mir die Schlagvarianten der virtuellen Athleten nicht aus – eine Prise mehr Simulation hätte Segas Filzball-Perle nicht geschadet.

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Sumo Digital, England
Hersteller >>	Sega
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	komplett englisch
Termin >>	im Handel



Alternativen

DS	keine erhältlich
GBA	Virtua Tennis (nicht getestet)

Virtua Tennis World Tour

Pro
- intuitive Steuerung
- spannende Ballwechsel
- motivierende Karriere
- viele spaßige Minispiele

Contra
- Return-Schläge zu dominant
- oftmals nerviges Nachladen

Multiplayer: 9 von 10 – 1 bis 4, WiFi, eine Disc pro Spieler

Grafik: 7 von 10

Sound: 6 von 10



SPIELSPASS

Begeisterndes Handheld-Tennis mit tadelloser Spielbarkeit und unterhaltsamen Minispielen.

NBA Street Showdown

Sport >> Basketball

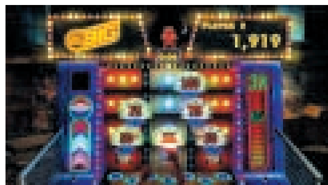


PSP Detailreichtum auf dem PSP-Bildschirm: Gigantische Streetballer mit übergroßen Schriftzügen auf den modischen XXL-Klamotten sorgen für attraktiven Straßensport.

Streetball gehört auf die Straße und nicht in die gute Stube: Diese Weisheit nimmt sich Electronic Arts zu Herzen und veröffentlicht auf Sonys PSP den ersten Handheld-Ableger der „NBA Street"-Serie.

Im taktisch angehauchten '3-gegen-3'-Arcade-Basketball wählt der Spieler aus 30 NBA-Teams und 24 NBA-Legenden sein Dream-Team. Der Karriere-Modus lässt Euren virtuellen Asphalt-Dunker vom Hinterhof-Korbleger zum millionenschweren Superstar empor steigen.

Die meisten Partien gehen über elf Punkte: Wenn Ihr das gegnerische Team besiegt, erweitert Ihr Euer eigenes mit dem Star der Loser-Truppe. Dank virtuell verdienter Kohle kauft Ihr Euch neue Angriffs-Bewegungen, Klamotten oder legendäre NBA-Player. Die Taktik zum Sieg führt über die komplexe Angriffs-Steuerung: Setzt einen Block für einen Dreierwurf oder kombiniert die Turbo-Taste mit dem Trick-Knopf. *rf*



PSP Gönnt Euch eine Pause: Pfiffige Minispiele sorgen für Kurzweil.



Raphael Fiore

7 von 10

„Streetball-Spektakel mit Macken"

Keine Frage, im Handheld-Sektor findet Ihr keinen besseren Streetball-Vertreter. Doch im Vergleich zu den stationären Versionen von „NBA Street Showdown" schleichen sich Schwachstellen ein; so vermisse ich die aktuellen Teams und die Möglichkeit eines Spielertausches. Auch die teils ruckelnden Animationen und kurze Verzögerungen vor einem Trick oder der Wurf-Abgabe hemmen den Spielfluss. Dagegen freuen sich Profis (dank leichtem Knopf-Antippen) über die vielfältige Steuerung. Und falls die Zugfahrt zu kurz ausfällt, nutzt Ihr flugs die Schnellspeicherung während eines Spiels. Zudem überzeugen diverse Mehrspieler-Modi, und der schwere Karriere-Modus motiviert über eine längere Zeit.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler	Electronic Arts, Kanada
Hersteller	Electronic Arts
Zirka-Preis	50 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	im Handel

USK 6

Alternativen

DS	keine erhältlich
GBA	Backyard Basketball (nicht getestet)

NBA Street Showdown

Pro	motivierender Karriere-Modus
	intelligente, starke CPU-Gegner
	fetter Hip-Hop-Soundtrack
Contra	kein 'Switchen' in der Verteidigung
	träges Aufladen des Gamebreakers
	taktisches Verteidigen fehlt

Multiplayer (1 bis 4)	8 von 10 (WiFi, eine Disc pro Spieler)
Grafik	7 von 10
Sound	8 von 10

74 von 100 SPIELSPASS

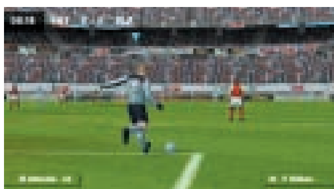
Flotte und ansehnliche Basketball-Action, die jedoch in der Verteidigung schwächelt.





PSP Drei Kameraperspektiven stehen zur Wahl: Die hier gezeigte Nahansicht sorgt fürs Mittendrin-Gefühl, andere Blickwinkel versprechen eine bessere Übersicht.


PSP Die Spieler-Optik weiß zu gefallen, stimmt in puncto Gesichtsmerkmale, Haarfarbe oder Frisur aber oft nicht mit den realen Vorbildern überein.



PSP Depp im Tor? Während sich Eure Mitspieler meist clever verhalten, nerven die Schlussmänner mit Aussetzern.

World Tour Soccer

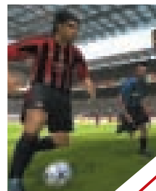
Sport >> Fußball

Elf Freunde sollt Ihr sein! Seid Ihr aber nicht? Kein Problem: Mit "World Tour Soccer" kommt die Rettung für einsame PSP-Rasensportler. Vom Entwickler der beliebten "This is Football"-Serie (erhältlich für PS2) gibt's erstmals einen virtuellen PSP-Kick für unterwegs.

Um des Deutschen liebste Sportart möglichst authentisch zu präsentieren, scheute Sony London keine Kosten: Dank der FIFPro-Lizenz tragen fast alle Kicker ihre Originalnamen auf dem Trikot – deutsche und niederländische Balltreter leider ausgenommen. Aus den Lautsprechern tönt ZDF-Fernsehkommentator Bela Rethy und sorgt so für die liebgewonnene TV-Atmosphäre – wegen des empfindlichen PSP-Bildschirms raten wir aber vom gleichzeitigen Verzehr von Chips oder Erdnüssen dringend ab. Auch würde der rasante Spielablauf derartige Nebenbeschäftigungen schnell bestrafen: Eure Sportler vollführen Zwischensprints, schlagen trickreiche Haken und dreschen die Lederkugel mit aller Wucht in die Maschen. Dabei schöpft "World Tour Soccer" die vorhandenen Knöpfe des Handhelds voll aus: Im Angriff realisiert Ihr Steilpässe, Flanken oder Torschüsse, während die veränderte Belegung in der Defensive riskante Grätschen, Abdräng-Manöver sowie Spielerwechsel ermöglicht. Mit den Schultertasten verpasst Ihr den Kickern einen Geschwindigkeitsschub oder packt elegante Kabinettstücke sowie miese Schwalben aus.

In puncto Abwechslung kann die PSP-Leibesertüchtigung nicht mit den Fußball-Titeln der heimischen Konsolen Schritt halten: Zwar lasst Ihr dutzende Nationalmannschaften und Vereinsteams in Freundschaftsspielen und Turnieren aufeinander los, ein motivierender Karriere-Modus fehlt aber ebenso wie Trainingsmöglichkeiten für Einsteiger. Pfiffig hingegen die Herausforderungsvariante: In acht unterschiedlich schweren Partien gibt's Punkt-Gutschriften für raffinierte Tricks oder faires Spiel – Gegentore und Blutgrätschen hingegen werden als Miese auf Eurem Konto verbucht. Habt Ihr nach dem Abpfiff eine vorgegebene Punktzahl übertroffen, warten Medaillen und freigeschaltete Arenen als Lohn der Mühen. *ms*

Der Schwänzer >> FIFA Football



Können Fans des runden Leders auf stationären Konsolen aus dem Vollen schöpfen, verwundert vor allem die Abwesenheit des Platzhirsches "FIFA Football" zum PSP-Start. Während sich in amerikanischen Regalen bereits im Frühjahr der tragbare Ableger der 2005er-Version einfand, müssen europäische FIFA-Jünger noch darben. Dafür gibt's mit "FIFA Football 2006" im Oktober zeitgleich mit den 'großen Brüdern' die neueste Packung FIFA-Spaß.

Schwierigkeit >> leicht bis mittel

Entwickler >>	SCEE London, England
Hersteller >>	Sony
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	komplett deutsch
Termin >>	im Handel



Alternativen

DS	keine erhältlich
GBA	FIFA Football 2005 (nicht getestet)

World Tour Soccer

Pro
- flotter, torreicher Spielablauf
- tadellose Knopf-Belegung
- motivierende Herausforderungen

Contra
- wenig Spielmodi
- ungelenke Animationen
- für Profis zu wenig Tiefgang

Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 2 – WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 6 von 10
Sound: 7 von 10



SPIELSPASS

Flotter Rasenkick ohne Simulationsballast, dem aufgrund mangelnder Abwechslung schnell die Luft ausgeht.



Matthias Schmid – 7 von 10

„Schnell, spaßig, spartanisch"

"World Tour Soccer" ist genau das Richtige für eine schnörkellose Runde Rasenbolzerei. Sowohl mit Steuerkreuz als auch Stick gelingen schnell flüssige Pass-Stafetten und Traumtore – die staksigen Animationen stören dabei nur optisch. Kick-Profis klagen über die geringe Spieltiefe sowie lediglich rudimentäre taktische Einstellungsmöglichkeiten. Der kurzweilige Spielablauf und launige Zweispieler-WiFi-Duelle hingegen machen einiges wett. Wirklich ärgerlich ist die mühsame Freischaltung aller Vereinsteams: Nur wenn Ihr Pokale am Fließband erringt, fließt genügend Geld in die Taschen, um Bayern, Schalke & Co. zu kaufen. Erfüllt Ihr dabei zusätzliche Vorgaben (z.B. Siege ohne Gegentore), lauft Ihr als nette Dreingabe mit legendären Erfolgsmannschaften auf.



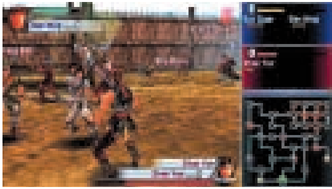
Raphael Fiore – 7 von 10

„Rasante Bolzerei mit Taktik-Mängel"

Sony kopiert dreist von Konamis "Pro Evolution"-Reihe, ohne deren Realismus zu erreichen. Auch die ruckligen Animationen und fehlendes taktisches Verhalten bestrafe ich mit einem Platzverweis. Dafür glänzt die flotte Fußball-Action in folgenden Punkten: Die Freischaltung der diversen Teams spornt mich im Gegensatz zu meinem Kollegen Matthias an; ein Spielchen unterwegs, Geld scheffeln und dafür ein neues Team kaufen – das hat was. Zudem gefällt mir das Arcade-lastige Spielgeschehen, die einsteigerfreundliche Steuerung und die originelle, hinterhältige Schwalben-Funktion.

Dynasty Warriors

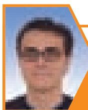
Action >> Beat'em-Up



PSP Trügerische Idylle: Die Grafik ruckelt leider erbärmlich.



Auf den stationären Konsolen stehen die "Dynasty Warriors" für effektreiches Massengeprügel. Riesige Schlachtfelder, taktisches Vorgehen und jede Menge Filmsequenzen vereinen sich zu einer charmant-eigenwilligen Mischung. Wer das gleiche auf der PSP sucht, hat leider Pech. Hier wurden die riesigen Spielfelder der großen Brüder in handlich-kleine Abschnitte aufgeteilt, die Ihr nacheinander auf einer Übersichtskarte anwählt. Habt Ihr Euch für einen Schlachtplatz entschieden, lenkt Ihr Euren General ins Getümmel, schwingt Speer oder Schwert und löst nach ein paar erledigten Gegnern den vernichtenden Musou-Rundumschlag aus. Eine Handvoll Unteroffiziere mit eigenem Gefolge dürft Ihr ebenfalls mitnehmen. Diese Krieger kämpfen dann selbstständig an Eurer Seite und sammeln nach jeder bestandenen Schlacht Erfahrung. Die Action findet vor einem stark beschnittenen Bildausschnitt statt, unnütze Informationen verdecken die Sicht auf das restliche Geschehen. *dm*



David Mohr 5 von 10

„Technisch biedere Massenkeilerei"

Massenweise Helden? Drin. Epische Auseinandersetzungen? Drin. Was soll da noch schief gehen, dachte ich mir. Aber leider kann die PSP-Umsetzung in keiner Weise mit ihren großen Brüdern mithalten. Vor allem technisch enttäuscht "Dynasty Warriors" auf ganzer Linie. Viel zu kleines Bild, ständige Ruckler – und meine Gegner kann ich nicht alle auf einmal sehen, weil sie nach Lust und Laune aus dem Nichts auftauchen und wieder verschwinden. Sowas muss heutzutage nicht mehr sein, schon gar nicht auf der PSP. Außerdem gibt's nicht mal einen Multiplayer-Modus.



PSP Wir machen den Weg frei: Ein blinder Musou-Rundumschlag ist bei den Gegnermassen oft die beste Wahl.

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Koei, Japan
Hersteller >>	THQ
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	englische Texte
Termin >>	September



Alternativen

DS	keine erhältlich
GBA	keine erhältlich

Dynasty Warriors

Pro
- viele freispielbare Helden
- Rollenspiel-ähnliche Charakterwerte
- selbstständige Verbündete

Contra
- heftige Ruckeleinlagen
- unübersichtliche Kämpfe
- Pop-Ups ohne Ende

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 4 von 10
Sound: 4 von 10



SPIELSPASS

Verkorkste Prügelei im alten China mit derben Grafikschnitzern, träger Steuerung und nervigem Synthie-Sound.

The Chaos Tower

Darkstalkers Chronicle

Action >> Beat'em-Up

2D-Prügelspiele kommen nicht aus der Mode: Weit über zehn Jahre ist es her, als Capcoms Edel-Haudrauf „Street Fighter 2" das Genre neu definierte. Zum PSP-Start beglückt Euch Capcom jedoch mit der in Japan äußerst beliebten Serie „Darkstalkers". Auf der UMD befinden sich drei der insgesamt fünf Episoden sowie der exklusive 'Tower'-Modus. Diesen erklimmen Eure Anti-Helden mit unterschiedlichem Handicap. Ein gutes Dutzend monströse Gestalten wie ein Vampir, Succubus oder Zombie buhlen um Eure Gunst. In knackigen Duellen bekämpft Euer liebstes Scheusal gruselige Feinde mit diversen Handkantenschlägen, Fußtritten und zermürbenden Special-Angriffen. Letztere führt Ihr etwa mit flinken Halbkreis-Bewegungen aus: Rotkäppchen Bulleta verbrutzelt bissiges Werwolf-Ungetier mit ihrer Artillerie und der eisige Sasquatch verwandelt hitzige Feinde in einen Eisblock. Malerische wie groteske Hintergründe sowie ein gestochen scharfes Bild umrahmen das ausgefallene Kampfgeschehen. *rf*

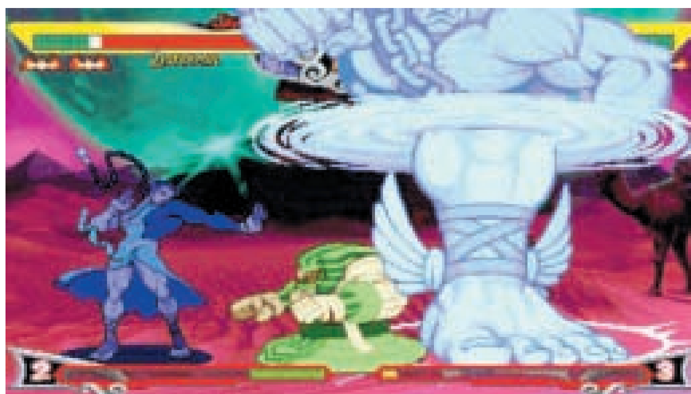




Raphael Fiore 8 von 10

„Skurrile 2D-Prügelei im Edel-Gewand"

Bezaubernder Schlagwechsel: Auf dem PSP-Display erblickt Ihr Capcoms mysteriöse Prügelei in neuem Glanz. Herrliche Animationen, leuchtende Hintergründe und der breite 16:9-Modus stehen der Oldschool-Drescherei gut zu Gesicht. Trotz vielseitigen Schlagvarianten finden sich Einsteiger schnell zurecht – dem simplen Kampfsystem sei Dank. Zudem sorgt der 'Tower'-Modus für Abwechslung, und motivierende Duelle gegen mehrere Kumpels bieten immer rasante Action. Nur notorische 2D-Verweigerer lassen den Zweikampf mit coolen Anti-Helden links liegen.



PSP Da bist du platt: Dank prächtig scharfem Bild beeindrucken „Darkstalker"-Superattacken nicht nur mumifizierte Feinde, sondern auch den Spieler.

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Capcom, Japan
Hersteller >>	Capcom
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	komplett deutsch
Termin >>	im Handel



Alternativen

DS	keine erhältlich
GBA	Street Fighter Alpha 3 (nicht getestet)

Darkstalkers Chronicle

Pro
- knackige 'Tower'-Variante
- wunderschöne 2D-Hintergründe
- simples, effektives Kampfsystem
- traumhaft bizarre Anti-Helden

Contra
- kaum Boni
- Ladezeiten zwischen den Kämpfen

Multiplayer (1 bis 4): 8 von 10 (Online und WiFi, eine Disc pro Spieler)
Grafik: 8 von 10
Sound: 6 von 10



SPIELSPASS

Prachtvolle 2D-Prügelei mit bizarren Monstern und motivierendem 'Tower'-Modus.



Fired Up

Action >> allgemein



PSP Als Rebellenführer stürzt Ihr in einigen Missionen monumentale Skulpturen und erobert die Kommandozentrale Eures Feindes.

Als couragierte Partisanen setzt Ihr Euch in ein vollbewaffnetes Vehikel – vom blitzschnellen, spärlich gesicherten Buggy bis zum schwerfälligen, massiven Panzer. Neben fahrerischem Feintuning achten revoltierende Piloten auf die Bordbewaffnung: Sammelt dazu Fernlenkraketen oder Laser-Symbole. Einzelspieler freuen sich über den weit greifenden Story-Modus: Schießt Lastwagen direkt in die Hölle und schaltet den "Fired Up"-Modus frei. Erfüllt Ihr die Destruktionsorgie, gibt's etwa energiespendende Kreuze. Grüne Bereiche stehen für Mini-Missionen – stellt den Begleitschutz für einen Zivilisten-Konvoi oder zerstört den Haupt-Aggressor.

Mit bis zu sieben Rebellen messt Ihr Euch in mannigfaltigen Modi wie taktischen 'Capture the Flag'-Partien oder normalen Rennen. Dank 'Sharing'-Option treten auch Zocker ohne "Fired Up"-UMD in brachialen Auseinandersetzungen gegen Euch an. *rf*



PSP Bis zu acht Ballerfreunde duellieren sich in etlichen Mehrspieler-Modi.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	Sony, Japan
Hersteller	Sony
Zirka-Preis	50 Euro
Sprache	englischer Text
Termin	im Handel



Alternativen

DS	keine erhältlich
GBA	keine erhältlich



Raphael Fiore – 8 von 10

„Ballern bis der Daumen schmerzt"

Die bunte Genre-Mischung aus "GTA"-Missionen und "Twisted Metal"-Schlachten überzeugt mit rasanter Action und motivierenden Mehrspieler-Konflikten. Auch die flüssige Optik verzückt: Besonders die bombastischen Explosionen, Hitzeflimmern und Rauchschwaden sorgen für passende Atmosphäre. Als Knaller entpuppt sich die 'Sharing'-Funktion: Hier zankt Ihr Euch sogar mit Zockern ohne "Fired Up"-Disc. Zudem gefällt mir die variantenreiche und eingängige (Digi)-Steuerung der Kampfvehikel. Zum großen Hit reicht's trotzdem nicht: Die Analog-Steuerung ist ein Ausfall, karge, undetaillierte Häusertexturen vermiesen die ansonsten tadellose Optik. Auch fehlt es den späteren Missionen an Abwechslung.



Fired Up

Pro
- bombastische Mehrspieler-Duelle
- kurzweilige Missionen
- flüssige und schnelle Grafik

Contra
- unschöne Texturen
- ungenaue Analog-Steuerung
- Extrawaffen zu ähnlich

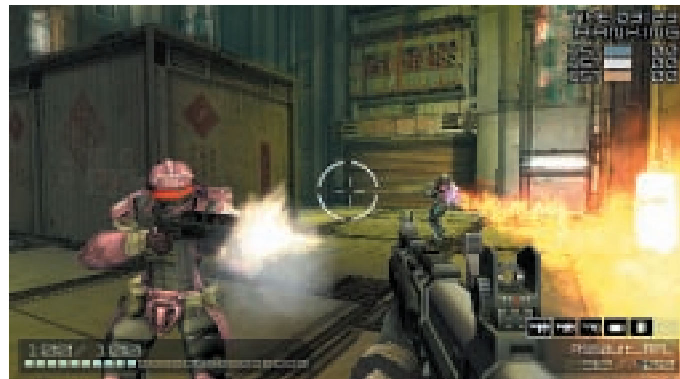
Multiplayer: 8 von 10 – 1 bis 8 – WiFi, eine Disc für alle
Grafik: 7 von 10
Sound: 7 von 10

77 von 100 – SPIELSPASS

Fette Multiplayer-Duelle im dynamischer Genre-Mix: Rast und ballert durch spannende Missionen.

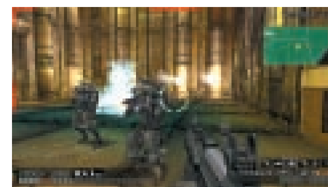
Coded Arms

Action >> Ego-Shooter



PSP Die luxuriöse Optik gefällt mit knackscharfen Texturen und vielen Details, gerät jedoch bei hohem Gegneraufkommen schon mal ins Stocken.

Während PC-Spieler und Heimkonsoleros in der Flut von Ego-Shootern zu ertrinken drohen, dürfen PSP-Schützen lediglich in "Coded Arms" auf die Ego-Pirsch gehen. Dafür wird in Konamis futuristischem Hacker-Universum geballert, bis die Schießeisen glühen. Mit über 20 Sturmgewehren, Schrotflinten & Co. im Anschlag marschiert Ihr durch sterile Industriekomplexe und verlassene Straßenzüge. Jetzt noch die großzügig verteilten Munitions- und Rüstungskisten aufsammeln, und schon pumpt Ihr uniformierte Schurken, unbemannte Drohnen und kriechendes Käfergetier mit Blei voll. Die mitunter verwirrenden Level-Komplexe müssen jedoch nicht gänzlich gesäubert werden – habt Ihr die so genannten 'Torwächter' ausradiert, öffnet sich das rettende Portal zum nächsten Abschnitt. Abseits des Story-Strangs schießt Ihr Euch in drei kernigen Vierspieler-Modi die Projektile um die Ohren. *ms*



PSP Die dreidimensionale Karte (rechts oben) hilft bei der Übersicht.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	Konami, Japan
Hersteller	Konami
Zirka-Preis	55 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	21. September



Alternativen

DS	GoldenEye Rogue Agent (nicht getestet)
GBA	Duke Nukem Advance (nicht getestet)



Matthias Schmid – 6 von 10

„Ballern ohne Sinn und Verstand"

Der erste Ego-Shooter für Sonys Hosentaschen-Schmeichler ist ein echter Hingucker: Mir gefallen insbesondere die messerscharfe Optik, die wuchtigen Explosionen und die "Matrix"-ähnliche Menüführung. Auch die frei konfigurierbare Steuerung (von der Knopfbelegung bis hin zur Einstellung der Sensibilität) sowie die praktische Zielhilfe sind vorbildlich. Dagegen strotzt das Level-Design nur so vor Ideenlosigkeit; ganz zu schweigen von den ständig wiederkehrenden, viereckigen Räumen. Und die dümmlichen Computergegner langweilen schon nach wenigen Minuten. Da hilft es wenig, dass ein zufälliger Level-Generator und die launigen Mehrspieler-Gefechte für gehobene Langzeit-Motivation sorgen.



Coded Arms

Pro
- messerscharfe Optik
- spaßige Mehrspieler-Gefechte
- frei konfigurierbare Steuerung

Contra
- ideenloses Level-Design
- dämliche Gegner
- kaum spielerische Abwechslung

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 4 – WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 8 von 10
Sound: 7 von 10

66 von 100 – SPIELSPASS

Spielerisch solides Dauergeballer in schickem Polygon-Gewand, das durch langweiliges Level-Design nervt.

Spider-Man 2

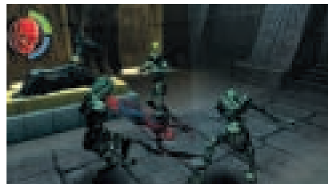
Action >> Action-Adventure



PSP Exklusiv für die PSP: Im Kampf mit dem Comic-Fiesling Geier muss Spider-Man seine Flugkünste unter Beweis stellen.

Der Film mag schon fast wieder aus dem Kurzzeitgedächtnis der Popkultur verschwunden sein, doch Spider-Man bleibt allgegenwärtig. 19 Levels lang ist sein Ausflug auf die PSP, was etwa sechs Spielstunden ergibt. Wer sich von diesem knappen Umfang nicht abschrecken lässt, bekommt ein auf Hochglanz poliertes Lizenzprodukt, Zwischensequenzen mit den Originalsprechern inklusive. Freispielbare Produktionsnotizen und Storyboards machen das Film-Feeling komplett.

Um diese Extras zu ergattern, schwingt Ihr Euch durch Lagerhallen, Museen und natürlich die Straßen von New York. Ein Tutorial macht fit für den Einsatz: Spidey krabbelt Wände hoch, entwaffnet Gegner mit seinem Spinnennetz und demonstriert akrobatisches Superhelden-Kung-Fu. Gangster, Mumien und Roboter dienen als Aufwärmprogramm für die Endgegner Mysterio, Rhino, Shocker, Geier und Doc Ock. *dm*



PSP Von Mumien umzingelt, holt Spidey zum Rundum-Kick aus.

David Mohr — 7 von 10

"Vorbildlich inszenierte Filmumsetzung"

Gleich vorneweg: Spider-Man macht auf der PSP eine Spitzenfigur. Elegant turnt der Netzspinner durch die detailreichen Levels, im Nahkampf lässt Spidey selbst ausgewachsene Prügelspielhelden aus "Tekken" und Konsorten alt aussehen. Sein vielfältiges Manöver-Arsenal ist aber gleichzeitig Fluch und Segen. Denn zu oft krabbelt Euer Held eine Wand hoch, statt sich dem Kampf zu stellen, oder schwingt ins Nirgendwo, während sich die Kamera hilflos im Kreis dreht. Je akrobatischer Ihr spielt, desto unübersichtlicher wird's. Trotz gelegentlichem Zähneknirschen lassen sich die kurzen Levels aber spätestens nach dem zweiten Anlauf bewältigen. Mit "Spider-Man 2" hat man zwar nicht lange, dafür aber fast durchgehend Spaß.

Schwierigkeit >> einfach bis mittel

Entwickler >>	Vicarious Visions, USA
Hersteller >>	Activision
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	komplett deutsch
Termin >>	im Handel



Alternativen

DS	Spider-Man 2 (nicht getestet)
GBA	Spider-Man 2 (nicht getestet)

Spider-Man 2

Pro	+ detailreiche Grafik + rollenspielähnliches Skill-System + viele freispielbare Extras
Contra	− unübersichtliche Kamera − dadurch teils hakelige Steuerung − zu schnell durchgespielt

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 8 von 10
Sound: 7 von 10

72 von 100 SPIELSPASS

Kurzatmige Filmumsetzung, die durch Zwischensequenzen, Originalsprecher und imposante Grafik punktet.

Pokémon Smaragd

Abenteuer >> Rollenspiel



GBA Doppelte Kontertaktik: Team-Kämpfe bestreitet Ihr mit virtuellen oder vernetzten Freunden.

Die allseits bekannten Pokémon sind 386 putzige Wesen, die tapfere Trainer in der Abenteuerwelt Hoenn fangen und für die Meisterschaft ausbilden. Dabei lockt das kindgerechte Gladiatoren-Rollenspiel traditionell nicht mit spektakulärer Optik, sondern komplexem Kampfsystem und umfangreichen Link-Funktionen. Die Spieler können gemeinsam kämpfen, stärkende Nahrung zubereiten, Wettbewerbe veranstalten und Pokémon tauschen – denn in jeder Modul-Version sind exklusive Exemplare versteckt.

"Pokémon Smaragd" ist ein mit neuen Link-Features und Arealen veredelter Mix der beiden Vorgänger "Feuerrot" und "Blattgrün" - man knüpft sich nun beide Verbrecherbanden vor, Team Magma und Team Aqua. Auf der neuen Kampfzone werden in sieben Arenen Wettbewerbe mit Spezialregeln ausgetragen. In der erweiterten Safari-Zone feiern rund 40 Pokémon älterer Spielgenerationen ein Comeback. Außerdem erwarten den Fan viele kleine Verbesserungen wie neue Talente, Items, Tutoren und virtuelle Freunde. *oe*



GBA Alles klar im Team? Der Poké-mon-Professor gibt Ratschläge.

Oliver Ehrle — 8 von 10

„Den Unterschied merken nur Freaks"

Mit neuen Arealen, Link-Funktionen und Herausforderern ist "Pokémon Smaragd" vor allem für waschechte Fans interessant, die das offene Abenteuer nach der Handlung genießen und wirklich alle Pokémon sammeln sowie optimieren wollen - diese Profis haben jetzt eine eigene Insel. Der Ottonormal-Trainer bemerkt lediglich ein zweites Team Bösewichte, denn die Grafik hat Nintendo kaum überarbeitet: Nach wie vor sind Held und Passanten recht mickrig, außerdem wirkt die Landschaft stellenweise eintönig.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	Game Freak, Japan
Hersteller >>	Nintendo
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	Oktober



Alternativen

PSP	keine erhältlich
DS	keine erhältlich

Pokémon Smaragd

Pro	+ legendäres Kult-Rollenspiel + taktisches Kampfsystem + erweiterte Handlung + mehr auffindbare Pokémon
Contra	− grafisch eher schwach − Neuerungen nützen nur Profis

Multiplayer: 9 von 10 — 1 bis 4 — Funk/Kabel, 1 Modul pro Spieler
Grafik: 6 von 10
Sound: 7 von 10

84 von 100 SPIELSPASS

Business as usual: Das neueste Pokémon-Update richtet sich vor allem an die Langzeitzüchter.





DS Im überwucherten Schlossgarten entfachen wir einen Wirbelsturm. Den Skelettmann rechts oben lässt das zwar kalt – aber das Fass, das er bald werfen wird, kann uns so nichts anhaben.



DS Um Waffen aufzurüsten, braucht Ihr erst die passenden Seelen.



DS Diese Symbole zeichnet Ihr immer wieder mit dem Stylus nach.



Castlevania: Dawn of Sorrow

Abenteuer >> Action-Adventure

Martin Gaksch
9 von 10
"Ein Fest für 2D-Fans und Retro-Jünger"

Danke Konami, meine Gebete wurden erhört. Als alter "Castlevania"-Hase habe ich riesige Schlösser wie das aus "Dawn of Sorrow" schmerzlich vermisst. Dass die Programmierer bei der Gestaltung der Monster reichlich aus dem Grafik-Vorrat der brillanten "Symphony of the Night"-Episode geklaut haben, stört mich nicht. Stattdessen freue ich mich über alte Bekannte wie die Springmännchen oder die Kleiderpuppen. Überhaupt schlägt mein Herz bei jedem neu entdeckten Teil des Schlosses höher, denn so liebevoll gestaltete 2D-Welten habe ich lange nicht mehr gesehen. Knifflige Zwischengegner fordern mein taktisches Geschick und beeindrucken gleichzeitig mit Bildschirm füllenden Reißzähnen – genau so muss das sein! Dass zwischen dem ganzen Rumgehopse die Story nicht zu kurz kommt, ist ein weiterer Bonuspunkt. Und die Romanze zwischen Hammer und Yoko ist wirklich herzallerliebst.

David Mohr
9 von 10
"Charakter-Management vor hübscher Kulisse"

Optik hin, Retro her, vor allem der Kern von "Dawn of Sorrow" stimmt. Die Jagd auf immer neue Monsterseelen macht einen Wahnsinns-Spaß, zumal die vielen unterschiedlichen, erlernbaren Fähigkeiten sinnvoll sind. Da überlegt man sich zweimal, ob man seinen Todesritter für ein verbessertes Langschwert opfert. Feilen an der Ausrüstung, Aufpowern durch stetiges Kämpfen – diese Rollenspiel-Elemente fesseln auf lange Sicht. Prima gelungen ist auch die Einbindung des Stylus. Vor jedem Zwischengegner warnt die versiegelte Tür; der Stylus lässt sich während des Kampfes locker in der Beuge zwischen Daumen und Zeigefinger halten, um dann im entscheidenden Moment den letzten Stoß zu setzen. So wird "Dawn of Sorrow" auch zur taktilen Herausforderung. Gemütlicher ist da das Tauschen seiner Seelen mit einem Freund, das dank WiFi problemlos vonstatten geht. Gut gemacht, Konami.

Der Name "Castlevania" steht seit 1986 für anspruchsvolle Hüpfspiel-Abenteuer mit Vampirjäger-Flair. Unzählige Versionen für alle gängigen Konsolen zementierten die Serie im Spieler-Bewusstsein und stellten dabei eins unmissverständlich klar: mit 2D-Grafik ist "Castlevania" am besten. Zwar machten die 3D-Ausflüge auf N64 oder PS2 keine schlechte Figur, doch unangefochtener Höhepunkt war bislang "Castlevania: Symphony of the Night" für die PSone.

Adel verpflichtet

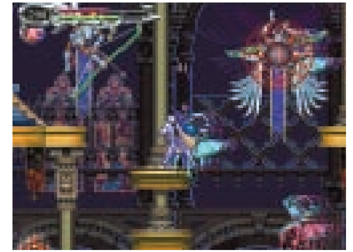
Die Story knüpft an den Vorgänger "Aria of Sorrow" auf dem Game Boy Advance an. Hauptdarsteller Soma Cruz muss sich mit einem Kult herumschlagen, der ihn zum neuen Dracula machen will. Um sich und seine Freunde zu beschützen, dringt er in das riesige Schloss der Verrückten-Sekte ein. Dort wartet ein ganzes Schreckenskabinett: Seelenlose Zombies, Mörderpflanzen, Riesenwölfe, wandelnde Ritterrüstungen, Walzer tanzende Geister, Harpien... ganz zu schweigen von den Zwischengegnern.

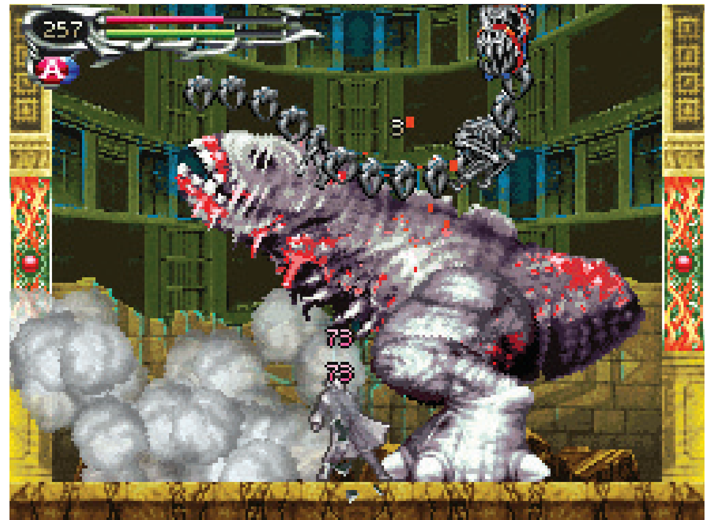
In der Rolle des Soma bekämpft Ihr diese Höllenkreaturen mit verschiedensten Waffen. Zweihandschwert, Katana oder Hellebarde findet Ihr entweder im Schloss, oder Ihr kauft sie bei Euren Freunden. Die begleiten Euch nämlich ins herrschaftliche Anwesen und machen sich in stillen Ecken als Händler nützlich. Rüstungen und Heiltränke gibt's ebenfalls in deren improvisierten Geschäften.

Somas eigentliche Macht kommt aber von seinen Feinden. Besiegte Gegner hinterlassen nämlich gelegentlich Seelen, die Ihr einsammelt und dann für Eure Zwecke nutzt. Doppelsprung und Unterwasseratmung lernt Ihr auf diese Weise genauso wie Axt- oder Messerwurf, das Beschwören verschiedener Kreaturen oder die Fähigkeit zur Kurzstrecken-Teleportation. Doch damit nicht genug: Eure Waffen verbessert Ihr eben-


DS Auf dem oberen Bildschirm erleichtert Euch die automatisch mitzeichnende Karte die Orientierung spürbar. So könnt Ihr entspannt Baumstämme rösten.


DS Mit der dicken Axt ist der fliegende Dämon nur schwer zu erwischen.


DS Geflügelte Bogenschützen und Geistertänzer machen Euch zu schaffen.


DS Dieser Zwischengegner ist ein besonders harter Brocken, der auch nach einem Sturz über mehrere Stockwerke nicht aufgibt.

falls mit Hilfe gesammelter Seelen. So rüstet Ihr einfache Buttermesser zu scharfen Dolchen um – vorausgesetzt, Ihr habt den passenden Dämon in Eurer Gewalt. Damit bei all dieser Ausrüstungs- und Fähigkeiten-Flut kein unnötiger Frust aufkommt, dürft Ihr per Knopfdruck zwischen zwei Konfigurationen wechseln. So schaltet Ihr problemlos zwischen schnellen und schweren Waffen oder bestimmten Spezialfertigkeiten um. Das spart lästiges Menü-Gefummel und verdoppelt Euer Waffenarsenal. Aber auch hier gilt: Erst den richtigen Zwischengegner besiegen! Dafür braucht Ihr Euren Stylus, mit dem Ihr nach erfolgreichem Kampf magische Symbole auf das Touchpad kritzelt, um den Obermotz zu eliminieren.

Entdecker gesucht

Habt Ihr erst mal einen Teil des Schlosses erkundet, hilft Euch die Minikarte im oberen Bildschirm bei der Orientierung. Hier findet Ihr auch Speicherpunkte und Teleporter. Letztere ersparen in dem riesigen Gemäuer so manchen lästigen Fußmarsch. Trotzdem solltet Ihr Euch auf ausgiebige Erkundungstouren einstellen, denn andauernd eröffnen Somas neue Fähigkeiten bisher unzugängliche Stellen. Kommt Ihr einmal nicht weiter, hilft ein Besuch bei den Freunden. Yoko und Hammer geben oft Hinweise zum weiteren Vorgehen, wenn sie nicht gerade über die Annäherungsversuche des jeweils anderen staunen. Auch die überall im Schloss versteckten "Mystik-News" sind immer für einen Fingerzeig gut. Im Laufe des Abenteuers kommen Euch weitere Gestalten zu Hilfe bzw. in die Quere: Julius Belmont zum Beispiel, ein Nachfahre der Ur-Vampirjäger, bekannt aus der angestaubten NES-Version. Den alten Mann überflügelt Ihr allerdings schnell, denn getötete Monster bringen Erfahrungspunkte und machen so immer stärker. *dm*


DS Bei Yoko verwaltet Ihr erbeutete Seelen und verbessert Eure Waffen.


DS Heimtückisch: Manchmal wachsen den kleinen Pflänzchen große Köpfe.

DS-Faktor

Wie üblich beschränkt sich der obere Bildschirm auf nützliche Zusatzinformationen. So lest Ihr hier den Status Eures Charakters ab oder habt die Karte stets im Blick. Auf dem unteren Screen nutzt Ihr den Stylus, um hinderliche Eisblöcke aus dem Weg zu schnippen oder dicke Bösewichte zu exorzieren. Um wichtige Kämpfe zu gewinnen, zeichnet Ihr okkulte Symbole nach. Der Wechsel zwischen Button-Steuerung und Stylus ist dabei kein Problem.

Dualscreen	Touchscreen	Mikrofon
		

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	Konami, Japan
Hersteller >>	Konami
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	29. September



Alternativen

PSP	**Medievil Resurrection** (63 von 100 in dieser Ausgabe)
GBA	**Castlevania: Aria of Sorrow** (nicht getestet)



Castlevania: Dawn of Sorrow

Pro
+ einzigartige Atmosphäre
+ riesige Auswahl an Fähigkeiten
+ sinnvolle Touchscreen-Nutzung
+ aufwändiges Anime-Intro

Contra
- wenig konkrete Hinweise
- viel Lauferei

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 9 von 10
Sound: 7 von 10

90 von 100 SPIELSPASS

Intelligente Rätsel, wunderschöne Zeichnungen, fantastische Gegner – ein opulentes Meisterwerk.





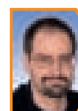
PSP Die riesenhafte Axt ist zwar langsam, dafür durchschlagskräftig. Und falls der Feind doch einmal davonkommt, kramt Ihr den Flitzebogen raus und schickt ihm einen Pfeil hinterher.

Untold Legends

Abenteuer >> Action-Rollenspiel

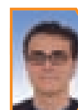
Wild um sich schlagen in der U-Bahn – wer kennt dieses Bedürfnis nicht? Beengte Verhältnisse, schwitzende, übel riechende Körper um einen herum... da muss man doch zur Axt greifen! Vielleicht haben sich die "Untold Legends"-Entwickler ja vom täglichen Weg zur Arbeit inspirieren lassen, denn hier geht's nur um das Eine: Zuhauen, bis der Heiler kommt.

In Kerker, Höhle und Dickicht warten Riesenspinnen, Skelette oder Schweinemenschen schicksalsergeben auf besagte Axt (wahlweise auch Schwert, Streitkolben, Langbogen). Grundlos ist das Gemetzel nicht, denn als Beschützer des Örtchens Aven ist es Eure heilige Pflicht, grausige Kreaturen dutzendweise umzubringen. Vier Helden stehen dabei zur Wahl: Im Nahkampf glänzen Ritter und Berserker, Alchimist und Druide verstehen sich dagegen auf Zauberkunst. Über die Eigenschaften Stärke, Intelligenz, Geschicklichkeit und Ausdauer bestimmt Ihr die Entwicklung Eures Schützlings, mit wachsender Erfahrung lernt Ihr Spezialattacken und andere Talente. Eines davon hilft beim Transport der Kriegsbeute, von der es in "Untold Legends" (übrigens ein Ableger der "Everquest"-Reihe für PS2 und PC) reichlich gibt. Praktisch jeder Gegner hinterlässt Gold, Tränke oder Waffen, die Grundversorgung ist also stets sichergestellt. Ist der Rucksack voll, hilft ein Teleport nach Aven, der einzigen freundlich gesinnten Siedlung im Spiel. Dort nimmt ein Händler die angebotene Ware entgegen, bietet aber im Gegenzug außer Geld kaum interessante Ausrüstung feil – anständige Zauberschwerter müsst Ihr Euren Gegnern schon aus den Händen reißen. Mit der so erbeuteten Klinge protzt Ihr dann im Multiplayer-Spiel. Hier zeigt sich "Untold Legends" von seiner besten Seite, denn im Zusammenspiel mit bis zu drei anderen Kämpen kommen die eigenen Talente erst richtig zur Geltung. *dm*



Ulrich Steppberger
7 von 10
"Dungeon-Metzeln leicht gemacht"

Das erste Handheld-Abenteuer im großen "Everquest"-Universum macht einige Dinge besser als seine PS2-Brüder: Speziell die Verwaltung der erbeuteten Waffen und Ausrüstungsteile geriet dank intelligent gestalteter Menüs weniger fuzzelig als befürchtet. Dafür hätte ich mir bei der Monsterhatz etwas mehr Wegführung gewünscht, außerdem ist das Blocken von Angriffen unhandlich - aber gut, normalerweise heißt es sowieso 'Attacke!'



David Mohr
7 von 10
"Einfach gestrickter Prügelspaß"

"Untold Legends" kommt sofort zur Sache: Schwert in die Hand, Zaubertrank an die Lippen und auf in den Kampf. Das mag simpel klingen, ist aber erstaunlich erfüllend; vor allem, weil jeder Schritt sofort belohnt wird. Schöne Farben und detailreiche Levels demonstrieren die Hardware-Power der kleinen Playstation. Neben dem schwachen Sound stören vor allem die langen Ladezeiten, doch mit menschlichen Mitspielern macht "Untold Legends" richtig Laune!

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Sony Online, USA
Hersteller >>	Activision
Zirka-Preis >>	55 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	29. September



Alternativen

DS	**Star Wars Ep. 3: Revenge of the Sith** (nicht getestet)
GBA	**Shining Soul 2** (nicht getestet)

Untold Legends

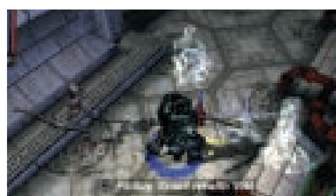
Pro	+ abwechslungsreiche, schöne Grafik + Spaßfaktor Multiplayer-Metzelei + großes Waffen- und Zauber-Arsenal
Contra	– extrem lange Ladezeiten – schwache Story – zu ähnliche Charaktere

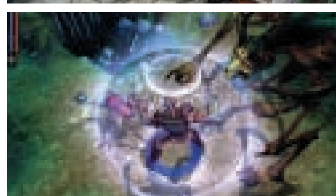
Multiplayer: 8 von 10 — 1 bis 4, WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 5 von 10



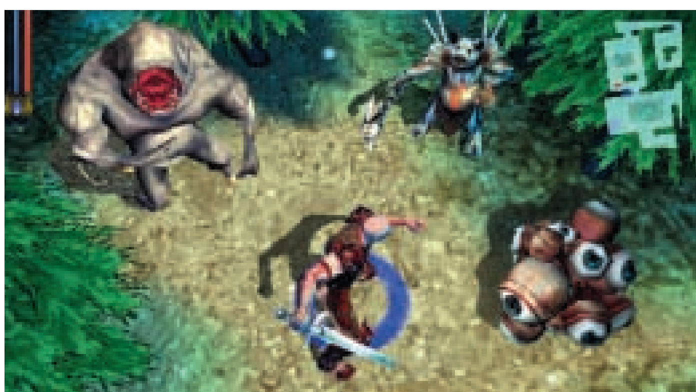
SPIELSPASS

Kurzweiliger Metzelspaß mit kleinen Macken – auf Dauer aber etwas zu simpel gestrickt.





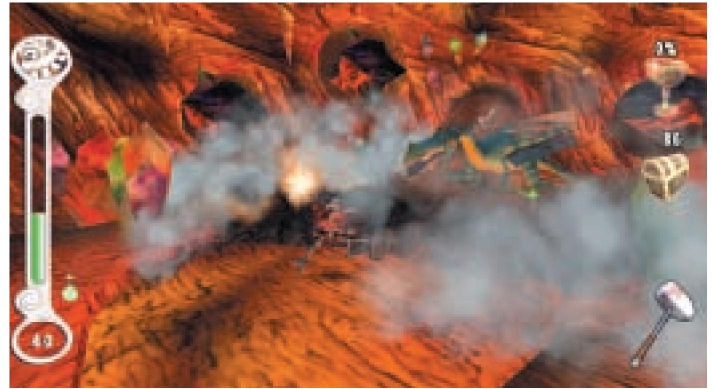
PSP Waffen, Rüstungen und Tränke gibt's im Überfluss von erlegten Gegnern.



PSP Die Wälder von Utarac sind mal frühlingshaft grün, mal herbstlich gelb, aber immer hübsch anzusehen – schöne Abwechslung zu den düsteren Dungeons.



PSP Nicht alle Skelette sind Euch freundlich gesinnt: Zerlegt deshalb die klapprigen Rebellen mit der Nagel-gespickten Keule in ihre Einzelteile.



PSP Auf wehrhafte Boss- und Zwischengegner trifft Euer Knochengerüst öfters: In solchen Intermezzi benötigt Ihr Ausdauer und taktisches Geschick.

Medievil Resurrection

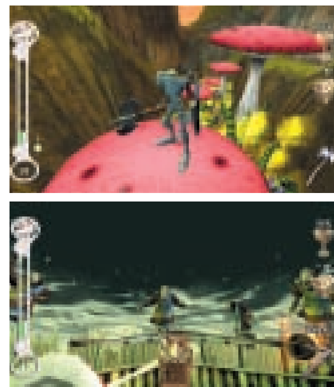
Abenteuer >> Action-Adventure

Ewige Ruhe? Das ist für den schusseligen Helden Dan ein Fremdwort. Bereits zu Playstation-Zeiten rettete unser klappriges Gerippe das Land Gallowmere vor dem hinterhältigen Zauberer Zarok. Dieser Schuft erweckt Sir Dan jetzt unfreiwillig aus dem endlosen Schlaf in der einsamen Gruft. Glücklicherweise steht Eurem ungelenken Helden ein grüner Geist mit Rat und Tat zur Seite.

Nur mit dem lädierten linken Arm bewaffnet, macht Ihr es Euch erneut zur Aufgabe, die geliebte Heimat vom diabolischen Fiesling zu befreien. Glücklicherweise findet Ihr im Verlauf des Abenteuers zahllose hilfreiche Gegenstände und Waffen. Aber Vorsicht: Ein Holzschwert verliert schon innerhalb kürzester Zeit seine Durchschlagskraft. Zur besseren Gegnerbekämpfung eignen sich ergo rostfreie Klingen, Wurfmesser oder ein überdimensionaler Hammer. Andere Objekte wie Schaufel, Schild oder Lebensenergie spendende Säfte entdeckt Ihr ebenso in den verwinkelten Level-Abschnitten oder kauft bei einem kauzigen Händler gegen bare Münze buntes Allerlei.

Diese Utensilien habt Ihr im Verlauf Eurer Reise bitter nötig, denn der böse Herrscher schart alle Geschöpfe der Nacht um sich. Egal ob starke Mumien, wuselige Kobolde, lahme Zombies oder brandgefährliche Heuhaufen – alle wollen Eurem Helden ans Gerippe. In hektischen Kämpfen erlöst Ihr die herrenlosen Seelen und sammelt diese im güldenen Kelch – das Monster-Museum ist eröffnet! Außerdem trefft Ihr des Öfteren auf besonders fiese Bosse: Nur mit taktischen Aktionen besiegt Ihr die Furcht einflößenden Riesen.

Euer Ritter ohne Haut und Haar muss zudem zahlreiche Rätsel lösen, die jedoch meist simpel ausfallen. Öffnet die verschlossene Tür via Statuen-Verschiebung, bringt verwesenden Gestalten Gegenstand X zurück oder schiebt einen Stein samt Licht spendender Lampe durch ein gefährliches Labyrinth. Nach jedem Level stimmen Euch von Filmemacher Tim Burton ("Batman", "A Nightmare before Christmas") inspirierte Zwischensequenzen auf die nächste Aufgabe ein – die fabelhafte deutsche Synchronstimme begeistert ebenso wie die prächtige Optik. Mehrspieler freuen sich schließlich über diverse Minispiele wie Rattenjagd oder Pfeilschießen aus der Ego-Perspektive. *rf*



PSP Vom harten Hau-Drauf-Alltag erholt sich Euer Held mit Hüpfaufgaben oder witzigen Minispielen.



PSP Im späteren Spielverlauf trifft Euer klappriger Held auf ulkige Gegner wie diese stämmigen Heuhaufen – wohl dem, der eine Feuerfackel besitzt.

Raphael Fiore 6 von 10

„Witzig, aber mit Steuerungs-Macken"

Sir Dans Abenteuer hätten das Zeug zum Top-Titel, dank exzellenter Story, erzählt in wunderschönen, aberwitzigen Zwischensequenzen. Auch allerhand Minispiele, oft zu zweit, sowie viele unterschiedliche Levels garniert mit bunten Hüpf- und simplen Rätsel-Einlagen locken. Doch diese positiven Inhalte stehen auf einem unberechenbaren Fundament: Mit der analogen Steuerung rennt Euer Held wie von der Tarantel gestochen durch die gruselige Gegend und bei einer großen Gegnerzahl ruckelt die Grafik gnadenlos. Zudem nerven unfaire Monsterhorden – einmal in die Zange genommen, schmilzt Eure Energie wie Käse in der Fondue-Pfanne. Schließlich nervt das arg eintönige Kampfsystem: 'Blindes Draufhauen' führt meist zum Sieg.

Schwierigkeit >> einfach

Entwickler >>	Sony, England
Hersteller >>	Sony
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	komplett deutsch
Termin >>	im Handel

USK 12

Alternativen

DS	**Spider-Man 2** (nicht getestet)
GBA	**Kingdom Hearts: Chain of Memories** (nicht getestet)

Medievil Resurrection

Pro
- herrliche Zwischensequenzen
- zahlreiche Minispiele
- einsteigerfreundliche Rätselkost

Contra
- hakelige Schlag-Steuerung
- unfaire Massenangriffe der Gegner
- (zu) simples Kampfsystem

Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 2, WiFi, eine Disc pro Spieler

Grafik: 7 von 10

Sound: 7 von 10

63 von 100 SPIELSPASS

Urkomisches Abenteuer mit dem Klapperhelden. Träge Steuerung und simples Kampfsystem trüben den Spaß.

DIE 100 BESTEN GBA-SPIELE

Teil 1

Die größten Abenteuer für den kleinen Bildschirm

Die Auswahl an GBA-Spielen ist nahezu grenzenlos – doch mit welchen Modulen lässt sich die Zeit am lohnendsten vertreiben? *Mobile Gamer* präsentiert in einer vierteiligen Serie die 100 besten GBA-Titel.

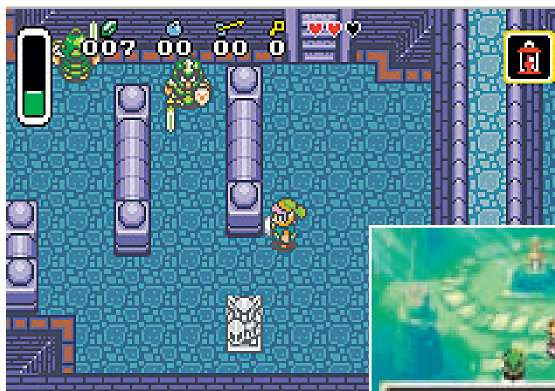
Ob in Kaufhaus, Elektronik-Shop, Spielwarenladen, Flohmarkt oder Internet – GBA-Module für wenig Geld lassen sich überall finden. Etliche Spiele sind allerdings auch mit zehn Euro noch zu teuer, andere jeden Cent ihres Vollpreises wert. Doch wie die Schnäppchen von den Kröten unterscheiden? Ab dieser Ausgabe präsentiert *Mobile Gamer* die 100 besten GBA-Spiele; zeitlose Titel, mit denen man bestimmt nichts falsch macht und die jeder Handheld-Fan mal gespielt haben sollte. Zu Beginn untersuchen wir das populäre und gut versorgte Genre 'Abenteuer' – also Rollenspiele, Grafik- und Action-Adventures, die mit fantastischen Geschichten und strahlenden Helden erheblich länger an das LC-Display fesseln als die meisten anderen Handheld-Spielarten. *sf*

GBA: Top 100

Mobile Gamer	Genre
Ausgabe 1	Abenteuer
Ausgabe 2	Reaktion
Ausgabe 3	Denken
Ausgabe 4	Action, Sport, Rennspiele

The Legend of Zelda: A Link to the Past

Abenteuer >> Action-Adventure

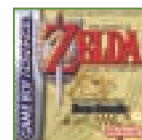


Die hervorragende Umsetzung von Links SNES-Abenteuer ist so perfekt spielbar wie anno 1992.



Als Bonus gibt es ein neues Abenteuer, das allerdings ein bis drei menschliche Mitstreiter erfordert.

Eine der wichtigsten Nintendo-Marken darf auf dem GBA nicht fehlen: Mit "A Link to the Past" werden bei Spiele-Veteranen nostalgische Gefühle geweckt – schließlich handelt es sich um eine pixelgenaue Umsetzung des gleichnamigen SNES-Bestsellers. Nachdem der jugendliche Held Link Prinzessin Zelda gerettet hat, erfährt er von einem Fluch, den der Magier Agahnim auf das Land Hyrule gelegt hat. Um diesen zu brechen, macht sich Link auf die Suche nach einem mächtigen Schwert und wechselt dabei zwischen Licht- und Schattenwelt. Das erste GBA-"Zelda" bietet etliche Stunden Kampf und Knobelei in Kerkern und Gewölben, eine große Oberwelt und viele knackige Puzzles. Als Bonus befindet sich auf dem Modul mit "Four Swords" ein kurzes neues "Zelda"-Abenteuer für zwei bis vier Spieler. Über Linkkabel werden hier die Dungeons in der Gruppe bewältigt.



Grafik: 3 von 5
Sound: 4 von 5
Umfang: 5 von 5

Hersteller: Nintendo **Jahr:** 2003
Entwickler: Capcom

The Legend of Zelda: The Minish Cap

Abenteuer >> Action-Adventure



Neue Abenteuer in neuer Optik: Harte Rätsel pflastern Links Weg zu den Minish.

Ein weiteres Mal muss Link die liebliche Prinzessin retten: Diesmal wurde Zelda vom Zauberer Vaati versteinert, erst eine anstrengende Reise zu den Minish-Zwergen verspricht die Rettung der Thron-Erbin. Link wechselt zwischen normaler und kleiner Welt, erforscht Tempel und Höhlen, erwehrt sich mit Schwert und Schild vielgestalter Feinde und löst knallharte Kombinationsrätsel. "The Minish Cap" bietet hübschere Grafik als der Vorgänger, ist aber noch eine Ecke schwerer und damit nur für erfahrene Abenteurer zu empfehlen.



Grafik 4 von 5
Sound 4 von 5
Umfang 5 von 5

Hersteller: Nintendo **Jahr:** 2004
Entwickler: Capcom

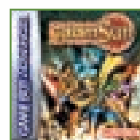
Golden Sun

Abenteuer >> Rollenspiel



Grandiose Effekte begleiten die rundenbasierten Rollenspiel-Kämpfe.

Das GBA-exklusive Rollenspiel bietet auf den ersten Blick traditionelle Kulleraugen-Kost: Knuddelige Charaktere bevölkern eine idyllische Welt, die durch die Gier einiger Halunken ins Wanken gerät. Der junge Isaac und ein paar Freunde stellen sich den bösen Mächten und durchstreifen Ländereien, Städte und Höhlen auf der Suche nach Schätzen und Erfahrungspunkten. Die Besonderheiten des Moduls sind zauberhafte Optik, effektreiche Kämpfe und clevere Knobeleinlagen – das stimmigste, sympathischste und damit beste RPG auf GBA.

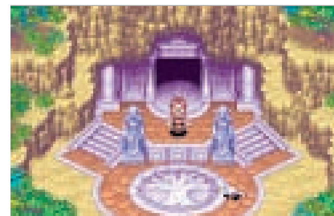


Grafik 5 von 5
Sound 4 von 5
Umfang 5 von 5

Hersteller: Nintendo **Jahr:** 2002
Entwickler: Camelot

Golden Sun 2 - Die vergessene Epoche

Abenteuer >> Rollenspiel



In Teil 2 trifft der Spieler in neuen, riesigen Welten auf bekannte Charaktere.

Der zweite Teil der Fantasy-Saga schließt nahtlos an den Vorgänger an: Diesmal fordern bereits bekannte Protagonisten die Bösewichte Saturos und Menardi heraus. Nebenher erforscht die Heldentruppe eine Welt, die rund fünf Mal größer als die des Vorgängers ist. Am ausgeklügelten Kampfsystem, der bombastischen Grafik und der komplexen Handlung hat sich nichts geändert – wieso auch, schließlich summieren sich diese Punkte zum fast perfekten Rollenspiel. Einsteiger sollten zum besseren Verständnis zuerst in Teil 1 abtauchen.

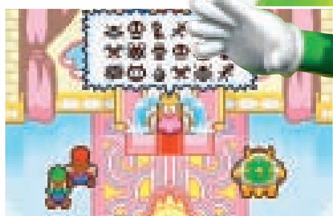


Grafik 5 von 5
Sound 4 von 5
Umfang 5 von 5

Hersteller: Nintendo **Jahr:** 2003
Entwickler: Camelot

Mario & Luigi Superstar Saga

Abenteuer >> Rollenspiel

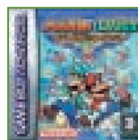


Prinzessin Peach bringt statt sanfter Worte nur noch seltsame Geräusche hervor.



Gemeinsam stark: Mario und Luigi arbeiten zusammen, um Rätsel zu lösen und Monster zu bekämpfen.

Nintendos niedliches Brüderpaar macht sich ins Bohnenland auf, um Prinzessin Peach die geklaute Stimme zurückzubringen. Das Rollenspiel ähnelt dem Gamecube-Titel "Paper Mario" und sprüht nur so vor Witz und Ideen. Mario und Luigi werden gleichzeitig durch die vielfältigen 3D-Welten gelenkt, oftmals müssen ihre Aktionen kombiniert werden, um Rätsel zu lösen und Hindernisse zu überwinden. Die Kämpfe gegen allerlei Nintendo-Getier laufen rundenbasiert ab und bescheren RPG-typisch Erfahrungspunkte. Knuddelige Grafik und haarsträubende Gespräche mit alten und neuen Mario-Bekannten sorgen für Frohsinn, perfektes Design und spielerische Tiefe für Abwechslung sowie Herausforderung.

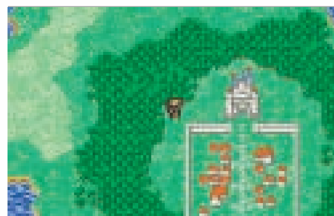


Grafik 4 von 5
Sound 4 von 5
Umfang 5 von 5

Hersteller: Nintendo **Jahr:** 2003
Entwickler: Alphadream Corporation

Final Fantasy 1&2: Dawn of Souls

Abenteuer >> Rollenspiel



Grafisch spartanisch, spielerisch fürstlich: Die ersten beiden Teile des RPG-Kults.

Die Wurzeln der wichtigsten Konsolen-RPG-Reihe im Doppelpack: Mit der Neuauflage der ersten beiden "Final Fantasy"-Episoden dürfen NES-Veteranen in Nostalgie schwelgen und moderne Spieler dem Charme früher Square-Werke erliegen. In überarbeiteter Präsentation wandert die niedliche Heldentruppe durch Ober- sowie Unterwelten und ficht rundenbasierte Zufallskämpfe aus. Detailverbesserungen ändern nichts daran, dass die beiden ersten "Final Fantasy"-Abenteuer ein Fall für erfahrene und frustresistente Rollenspieler sind.

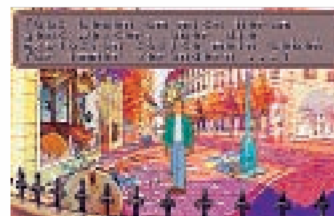


Grafik 3 von 5
Sound 4 von 5
Umfang 5 von 5

Hersteller: Square-Enix **Jahr:** 2002
Entwickler: Square

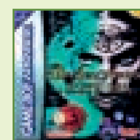
Baphomets Fluch

Abenteuer >> Grafik-Adventure



"Baphomets Fluch" punktet mit einer ernsten und spannenden Story.

Sogar ein klassisches Point&Click-Adventure hat es auf den GBA geschafft. In der Umsetzung des populären PC- und Playstation-Titels "Baphomets Fluch" wird der Spieler als US-Tourist Zeuge eines Anschlags in einem Pariser Café. Eine mysteriöse Geschichte rund um die Tempelritter führt anschließend durch ganz Europa. Die Handhabung ist simpel: Via Schultertasten wird der Cursor durch relevante Bereiche der Szenerie geschaltet. Spannende Story, nette Rätsel und hübsche Grafik summieren sich zu einem fesselnden Abenteuer.



Grafik 4 von 5
Sound 3 von 5
Umfang 4 von 5

Hersteller: Ubisoft **Jahr:** 2002
Entwickler: Revolution Software



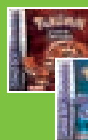
Pokémon Rubin & Saphir

Abenteuer >> Rollenspiel



Das erste GBA-"Pokémon" bietet neue Monster und Beschäftigungsmöglichkeiten.

Traditionell gibt es auch das GBA-Debüt der "Pokémon" in zwei Versionen: "Rubin" und "Saphir" unterscheiden sich in der Modulfarbe, einigen Protagonisten und einer Handvoll Spezies. Grafisch ist die Monsterjagd nicht ganz auf der Höhe der Zeit, dafür gibt's mehr Spieltiefe als in den Vorgängern: Die Tierchen werden auch als Duo ins Gefecht geschickt, Fahrräder vereinfachen die Fortbewegung, Schönheitswettbewerb, Küche und Casino sorgen für Abwechslung. Ein Muss für jeden Fan, ein Tipp für alle anderen Rollenspieler.

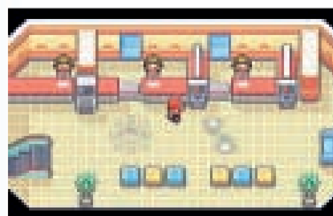


Grafik 3 von 5
Sound 3 von 5
Umfang 5 von 5

Hersteller: Nintendo **Jahr:** 2003
Entwickler: Game Freak

Pokémon Feuerrot & Blattgrün

Abenteuer >> Rollenspiel



Die Neuauflage der Ur-"Pokémon" wurde eingefärbt und dezent verbessert.

Wer wissen will, wie die Pokémon-Euphorie ihren Anfang nahm, besorgt sich die feuerrote bzw. blattgrüne Version des Superseller. Die beiden Module sind Remakes der ersten Game-Boy-"Pokémon" von 1996 – natürlich mit farbiger Optik sowie kleineren Neuerungen. So sind nun auch Team-Kämpfe möglich, die Welt wurde um ein paar Winkel vergrößert, zudem gibt es einige zusätzliche Gegenstände. Die neuen alten "Pokémon"-Module sind nicht ganz so vielfältig wie "Rubin" oder "Saphir", bieten aber immer noch reichlich Spiel fürs Geld.



Grafik 2 von 5
Sound 3 von 5
Umfang 5 von 5

Hersteller: Nintendo **Jahr:** 2004
Entwickler: Game Freak

Boktai: The Sun is in your Hand

Abenteuer >> Action-Adventure



Um Ober-Vampire zu töten, muss der Sarg ins pralle Sonnenlicht.

In "Boktai" ist Sonnenlicht ein zentrales Spielelement: Ein UV-Sensor am Modul misst die Strahlung und munitioniert die Lichtwaffe des Helden Django, der in dem isometrisch dargestellten Abenteuer nachtaktive Zombies und Vampire vertreibt. Dank einzusammelnder Batterien und taktischer Vorgehensweise kann teilweise auch im Dunkeln gespielt werden, die Uhr beeinflusst Gegneraufkommen und Umgebungsoptik. Ein gewitztes, hübsches Action-Adventure, dem ein ähnlich gestrickter zweiter Teil gegönnt wurde.

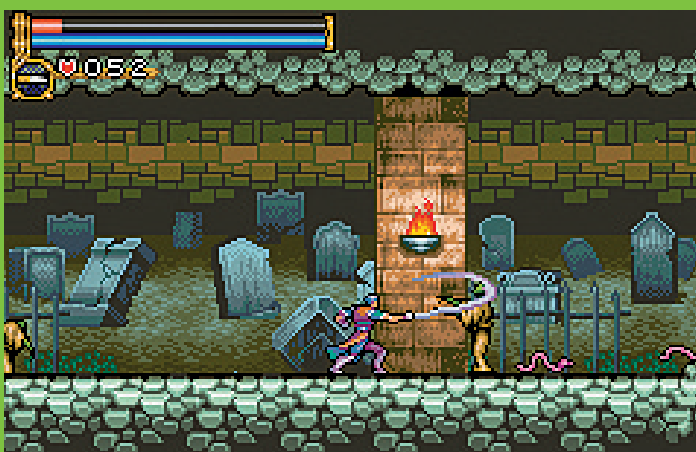


Grafik 4 von 5
Sound 4 von 5
Umfang 4 von 5

Hersteller: Konami **Jahr:** 2004
Entwickler: Konami

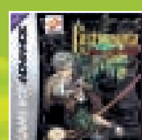
Castlevania: Circle of the Moon

Abenteuer >> Action-Adventure



Mit dem peitschenden Helden Nathan Graves geht es durch Draculas Anwesen, durch Hallen, Gänge, Katakomben und Folterkammern. Die Jagd nach dem Blutsauger fesselt mit monströsen Gegnern, originellen Endbossen, verwinkelten Levels und einem Schuss Rollenspiel. Denn Nathan verdient Erfahrung und steigert so Stärke, Treffer- oder Zauberpunkte. Die magische Energie fließt in Spezialattacken, die durch Spielkarten variiert werden. Während das erste GBA-"Castlevania" optisch altbacken ist, erfreut fetzige Musik das Ohr.

Optisch mittelprächtig und schwer, aber immer noch sein Geld wert: Konamis erste GBA-Vampirjagd.

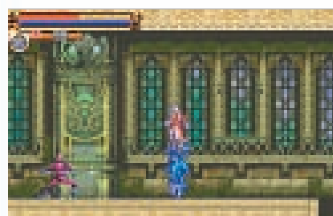


Grafik 3 von 5
Sound 4 von 5
Umfang 4 von 5

Hersteller: Konami **Jahr:** 2001
Entwickler: Konami

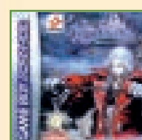
Castlevania: Harmony of Dissonance

Abenteuer >> Action-Adventure



Am Spielprinzip ändert sich bei Teil 2 nur wenig. Dafür gibt's hübschere Optik.

Ein weiteres Mal geht es dem Fürsten der Nacht an den Kragen: Als peitschender Weißschopf Juste Belmont durchwandert der Spieler die grafisch aufgehübschten Gänge, Säle und Kammern eines imposanten Schlosses, mit Peitsche und Wurfgeschossen rückt er dem widerwärtigen Monsterzoo und untoten Kreaturen auf die Pelle. Statt Spielkarten sind diesmal fünf Edelsteine versteckt, die den Zweitwaffen zusätzliche Kraft verleihen. Am Rollenspiel-Touch wurde nicht gerüttelt, dafür ist der Schwierigkeitsgrad etwas gesunken.

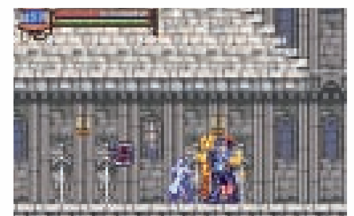


Grafik 4 von 5
Sound 3 von 5
Umfang 4 von 5

Hersteller: Konami **Jahr:** 2002
Entwickler: Konami

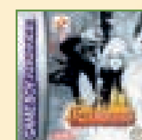
Castlevania: Aria of Sorrow

Abenteuer >> Action-Adventure



Bei "Aria of Sorrow" entzückt das mächtige Waffenarsenal des Helden.

Auch das dritte "Castlevania"-Abenteuer fesselt mit einer gewitzten Mixtur aus Action, RPG-Elementen, Rätsel- und Hüpfeinlagen. Die Grafik ist noch ein bisschen feiner und farbenfroher, statt großer Innovationen gibt es ein paar kleinere spielerische Veränderungen. So schwingt der Held Soma Cruz statt Peitsche Schwert, Axt oder Speer (zwei Dutzend Waffen lassen sich in Draculas vier Wänden finden); und nicht Spielkarten oder Edelsteine, sondern gesammelte Seelen verleihen verschiedenste Spezialfähigkeiten und -attacken.



Grafik 4 von 5
Sound 4 von 5
Umfang 5 von 5

Hersteller: Konami **Jahr:** 2003
Entwickler: Konami

Splinter Cell

Abenteuer >> Action-Adventure



Wie auf der Heimkonsole entkommt Sam Fisher der Gefahr durch Hangeln, Kriechen oder Schleichen.

Super-Agent Sam Fisher macht auch auf dem GBA eine feine Figur: Im Alleingang kämpft sich der heimliche Held durch die zehn Einsatzgebiete der Heimkonsolen-Version, die optisch natürlich bescheidener als auf Xbox & Co. ausfallen. Dennoch kommt durch die stilvolle Bitmap-Grafik viel Atmosphäre auf; und auch am Stealth-Prinzip hat sich nicht viel geändert. Sam hangelt, robbt und schleicht durch die in alle Richtungen scrollenden Szenerien, er knackt in Minispielen Schlösser, wirft Rauchgranaten, schaltet Sichthilfen zu und weicht Überwachungskameras durch Verschwinden in finstere Nischen aus. Und beizeiten muss selbst ein Heimlichtuer wie Fisher zur schallgedämpften Waffe greifen. Insgesamt ein spannendes, zum Ende hin sehr herausforderndes Agenten-Abenteuer.

Grafik 4 von 5
Sound 3 von 5
Umfang 4 von 5

Hersteller: Ubisoft **Jahr:** 2003
Entwickler: Ubisoft

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Abenteuer >> Action-Adventure



Im zweiten GBA-Abenteuer darf Sam einen fiesen Betäubungsgriff anwenden.

Auch die Umsetzung des Heimkonsolen-Bestsellers "Pandora Tomorrow" wartet mit den Originalmissionen auf. Ein weiteres Mal trippelt Sam durch hübsch gezeichnete 2D-Kulissen, sucht nach Datenmaterial oder erledigt Zielpersonen. Im Vergleich zum Vorgänger bietet das zweite GBA-"Splinter Cell" weniger Plattform-Action und mehr Schleichpassagen. Mit einem Spezialgriff kann Sam seine Gegner lautlos beiseite schaffen, zudem vertraut er nun häufiger auf Nachtsicht und Wärmebild. Etwas hübscher, aber auch schwerer als Teil 1.

Grafik 4 von 5
Sound 3 von 5
Umfang 5 von 5

Hersteller: Ubisoft **Jahr:** 2004
Entwickler: Ubisoft

Hamtaro: Ham-Ham Herzschmerz

Abenteuer >> Action-Adventure



Im Lauf des Abenteuers lernt der Spieler die vokalreiche Sprache der Nagetiere.

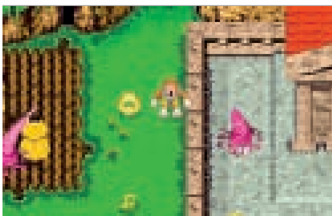
Der böse Fratzi hat Unfrieden in der Nagetier-Gemeinde gesät, und nun müssen Hamtaro und Freundin Bijou 20 gescheiterte Beziehungen kitten. Das klingt zuckersüß, sieht ebenso aus und spielt sich auch nicht anders: Die TV-bekannten Comic-Nager reisen durch ein buntes Abenteuer, lernen in Unterhaltungen neue Begriffe für ihr Hamster-Wörterbuch und starten mit diesen Aktionen, um Puzzles zu lösen und gebrochene Herzen zu verarzten. Wer keinem Niedlichkeits-Overkill erliegt, erfreut sich an einem abwechslungsreichen Adventure.

Grafik 3 von 5
Sound 3 von 5
Umfang 4 von 5

Hersteller: Nintendo **Jahr:** 2003
Entwickler: Nintendo

Banjo-Kazooie: Gruntys Rache

Abenteuer >> Action-Adventure



Im ersten GBA-Spiel von Kultentwickler Rare kommt Bär Banjo zu neuen Ehren.

Auch auf dem GBA weisen der gemütliche N64-Bär Banjo und sein gefiederter Freund Kazooie die böse Hexe Grunty in ihre Schranken. Toll animierte Charaktere werden durch bunte Landschaften gelenkt, suchen und sammeln Musiknoten oder Puzzleteile und lernen neue Aktionen, mit denen sie zu vormals unerreichbaren Örtlichkeiten gelangen. "Banjo-Kazooie" verlangt Grips und Geschick - nach langsamem Start wird das Abenteuer ziemlich knackig, was an der relativen Kürze von rund sieben Spielstunden leider nichts ändert.

Grafik 3 von 5
Sound 3 von 5
Umfang 2 von 5

Hersteller: THQ **Jahr:** 2003
Entwickler: Rare

Kingdom Hearts: Chain of Memories

Abenteuer >> Rollenspiel



Statt rundenbasiert kämpft Held Sora in Echtzeit.

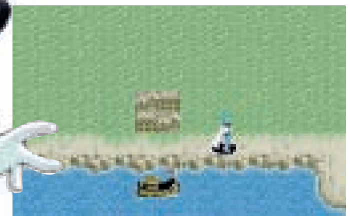
Nachdem die Zusammenarbeit von Disney- und Square-Charakteren bereits auf der PS2 hervorragend geklappt hat, wird Anime-Held Sora auch auf dem GBA von Donald und Goofy unterstützt. Im tragbaren "Kingdom Hearts" kehrt der Spieler an bekannte Fantasy-Örtlichkeiten zurück, hüpft und kraxelt durch zehn isometrische Welten und kämpft für Erfahrung und Ausrüstung gegen allerlei bizarre Gegner. Die Begegnungen verlaufen Rollenspiel-untypisch: Mit begrenzt vorhandenen Spielkarten werden Angriffs- und Zauberkommandos gegeben, auf Knopfdruck springt und blockt Sora. "Kingdom Hearts" wird wunderschön präsentiert, ist aber ein wenig rätselarm und kurz geraten.

Grafik 5 von 5
Sound 4 von 5
Umfang 3 von 5

Hersteller: Square-Enix
Entwickler: Jupiter **Jahr:** 2005

Phantasy Star Collection

Abenteuer >> Rollenspiel



Für die magere Optik entschädigt der XXL-Umfang der drei SciFi-Rollenspiele.

Die wichtigste Rollenspielreihe auf Master System bzw. Mega Drive wird dank GBA-Modul wiederbelebt. "Phantasy Star" Teil 1 bis 3 bietet traditionelles Japano-RPG-Futter (Rundenkämpfe, Aufleveln, Dungeon- und Städtebesuche), allerdings eingebettet in ein SciFi-Szenario: Schauplatz der drei Abenteuer ist das Sternensystem Algol im vierten Jahrtausend. Die Sega-Klassiker sind auch heute noch perfekt spielbar, auf eine grafische Überarbeitung hat man indes verzichtet. Jede Menge Spiel, allerdings eher für Genre-Puristen.

Grafik 2 von 5
Sound 3 von 5
Umfang 5 von 5

Hersteller: Sega **Jahr:** 2002
Entwickler: Sega

Tomb Raider: The Prophecy
Abenteuer >> Action-Adventure



Mit Athletik und Waffengewalt kämpft sich die berühmteste Pixelheldin durch gegnerreiche Ruinen.

Videospiel-Ikone Lara Croft hat auch auf dem GBA die kurzen Hosen an: Auf der Suche nach drei magischen Steinen, mit denen die Prophezeihung des Ezekiel erfüllt werden soll, wird die schöne Abenteurer-Lady durch 28 Level in drei riesigen Grabanlagen geleitet. Lara springt und hangelt, ballert mit Pistolenduo oder Uzi auf Wölfe und Geister, drückt Schalter und erforscht die Geheimnisse der verwinkelten Bauwerke. Eigentlich ist beim GBA-„Tomb Raider" alles so wie bei den Heimkonsolen-Vorlagen - nur eben kürzer und technisch sowie in der Präsentation bescheidener. In der Funktion als mobiles Action-Adventure gibt's an Laras kurzweiliger Forschungsreise aber nichts zu mäkeln.

Grafik 3 von 5
Sound 3 von 5
Umfang 4 von 5

Hersteller: Ubisoft **Jahr:** 2002
Entwickler: Ubisoft

Breath of Fire
Abenteuer >> Rollenspiel



Auf der Oberweltkarte kann es jederzeit zu Zufallskämpfen kommen.

Die Umsetzung des SNES-Rollenspiels von 1993 entführt in eine bunte Fantasy-Welt, die am Rande des Abgrunds steht. Rettung und Frieden bringt der Spieler als Held Ryu, der in rund 25 Stunden eine Gruppe von sieben Mitstreitern um sich schart. Die Story ist nett, die deutschen Texte sind gut übersetzt, mehr als klassisches RPG aus Oberwelt-Wanderung, Kerkergestöber und Zufallskampf wird aber nicht geboten. Die Grafik ist im Vergleich zur "Golden Sun"-Reihe zwar angestaubt, Einsteiger freuen sich aber über einfaches Handling.

Grafik 3 von 5
Sound 3 von 5
Umfang 5 von 5

Hersteller: Ubisoft **Jahr:** 2003
Entwickler: Capcom

Breath of Fire 2
Abenteuer >> Rollenspiel



Englischkundige greifen zum umfangreicheren zweiten Teil der Drachensaga.

Die zweite Episode von Capcoms RPG-Klassiker unterscheidet sich nur wenig von seinem Vorgänger: 500 Jahre nach den Ereignissen des ersten Abenteuers bricht ein junger Held auf, um Vater und Schwester zu retten. Wie gewohnt sammelt er eine Truppe, mit der Dungeons durchkämmt und Landstriche erkundet werden. Insgesamt ist Teil 2 der Drachensaga empfehlenswerter: Die Zufallskämpfe finden weniger häufig statt, die Grafik ist etwas hübscher und das Abenteuer umfangreicher ausgefallen. Dafür gibt's nur englische Sprache.

Grafik 3 von 5
Sound 3 von 5
Umfang 5 von 5

Hersteller: Ubisoft **Jahr:** 2003
Entwickler: Capcom

Harry Potter und der Gefangene von Askaban
Abenteuer >> Rollenspiel



Harry wird in der Umsetzung des dritten Films zum Rollenspielcharakter.

Vergleichbar mit "Golden Sun" & Co. erforscht der Spieler als Zauberlehrling eine Oberwelt (hauptsächlich Hogwarts), erledigt Aufträge und kämpft zwecks Erfahrungs- und Goldgewinn mit verschiedensten Kreaturen. Rund hundert Gegenstände können gefunden werden, 17 Zaubersprüche lernt Harry im Verlauf und natürlich stoßen Hermine sowie Ron zu seiner Party. Das Geschehen orientiert sich stark an Film und Buch, was dem Umfang Grenzen setzt: In zehn Stunden hat sich der Normalspieler bis zum Happy End gezaubert.

Grafik 4 von 5
Sound 4 von 5
Umfang 3 von 5

Hersteller: Electronic Arts **Jahr:** 2004
Entwickler: Griptonite

Tron 2.0 Killer App
Abenteuer >> Action-Adventure



Mit seinem Diskus kämpft Tron gegen Kontrollprogramme und Computerviren.

Als Cyber-Held Tron geht es auf die Suche nach einem bösartigen Virus, der im Computersystem der Forschungsstätte Encom sein Unwesen treibt. Springend und Diskus-schleudernd werden neon-bunte Leiterbahn-Welten erkundet, in Puzzle-Minispielen versperrte Türen gehackt und Firewalls überwunden. Damit das Platinen-Abenteuer nicht zu schnell langweilig wird, darf eine zweite Story mit dem weiblichen Programm Mercury gespielt werden, zudem befinden sich auf dem Modul zwei klassische "Tron"-Automaten als Emulation.

Grafik 3 von 5
Sound 4 von 5
Umfang 4 von 5

Hersteller: Buena Vista **Jahr:** 2004
Entwickler: Digital Eclipse

Prince of Persia: The Sands of Time
Abenteuer >> Action-Adventure



Hübsch gezeichnete Hintergründe und ein flüssig animierter Prinz erfreuen das Auge des Wüstenabenteurers.



Vor zwei Jahren kehrte der seit Ende der 80er-Jahre bekannte persische Prinz mit "Sands of Time" in 3D und hochgelobt in die Heimkonsolen-Welt zurück. Auch dem GBA gönnte Ubisoft eine Variante, diese orientiert sich jedoch spielerisch und grafisch am seitlich scrollenden Urahn. Flüssig animiert springt der Prinz über Abgründe, hangelt an Säulen und säbelt sich durch diverse Monster und Bösewichte. Allerdings ist mehr als nur Geschick nötig, um dem teuflischen Großwesir den Garaus zu machen: Die Möglichkeit der Zeitmanipulation sowie Rätsel, bei denen zwischen dem Prinz und der zweiten Figur Farah gewechselt wird, sorgen für intelligente Abwechslung. Dafür ist das Mittelost-Abenteuer etwas linear und kurz geraten.

Grafik 3 von 5
Sound 3 von 5
Umfang 3 von 5

Hersteller: Ubisoft **Jahr:** 2003
Entwickler: Ubisoft

Fragen und Antworten!

Service >>



AB SEITE 80

Die PSP hat ein Betriebssystem. Und was macht man damit? Wir erklären, wie Ihr die PSP nach Euren Wünschen einstellt, wie Ihr Bilder, Musik und Videos abspielt.



METAL GEAR ACID

KOMPLETTLÖSUNG — **AB SEITE 90**

Schritt für Schritt durch die Lobito Labors: Wir verraten Strategien, enträtseln geheime Spielkarten und lotsen Euch durch die einzelnen Levels.

AB SEITE 94 — **CASTLEVANIA SCHLOSS-KARTE**

Um bei "Dawn of Sorrow" den Durchblick zu behalten, ist eine Übersichtskarte des Schlosses nötig. Ergänzend liefern wir ein paar Tipps.

ZUBEHÖR — **AB SEITE 84**

Der Handheld-Kauf und seine Folgekosten: Welches pfiffige Zubehör den Spieler-Alltag verbessert, ob es seinen Preis wert ist und was es überhaupt gibt – wir sichten die Peripherie für Sony PSP, Nintendo DS und Game Boy Advance.





Das 'Sound Dock' von Logic 3 macht die PSP zum Hightech-Ghettoblaster.

Alle Tipps in dieser Ausgabe >>

Leseführung >>

Mehr Spaß am Spiel

Auf den folgenden Seiten wollen wir Euch mit Rat und Tat zur Seite stehen. Braucht Ihr Cheats zu aktuellen Spielen oder gar die Komplettlösung eines komplexen Handheld-Abenteuers? Kein Problem. Interesse an nützlichem, pfiffigem Zubehör? Wir sagen, was es gibt, wieviel es kostet und ob es sein Geld wert ist. Oder wollt Ihr Euch zum Handheld-Experten mausern? Willkommen auf unseren Know-how-Seiten. Viele Fragen – wir antworten. Übrigens auch auf ganz normale Leserbriefe, die Ihr bitte an folgende Adresse richtet:

Cybermedia GmbH
Mobile Gamer
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Email: service@mobile-gamers.de

Know-how >>

Sonys Playstation Portable ist das erste Handheld mit einem ausbaufähigen Betriebssystem – aber was bedeutet das? Das Computerlexikon weiß es genau: "Das Betriebssystem ist Software, die die Verwendung (den Betrieb) eines Computers ermöglicht". Zum Glück sprengt das Betriebssystem der PSP die Grenzen dieser Definition, denn das Handheld lässt sich damit nicht nur 'betreiben' – egal ob Bilder, Musik oder Filme, bereits eingebaute Dienstprogramme sorgen auch ohne UMD für multimediale Unterhaltung.

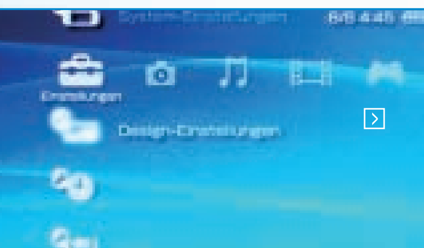
Ähnlich wie beim PC sind mit dem PSP-Betriebssystem Unannehmlichkeiten verbunden – eine davon heißt Software-Update: Werkseitig ist die aktuelle PSP-Produktion nämlich mit der Version 1.52 bespielt, die einige der unten beschriebenen Funktionen nicht unterstützt, z.B. den Internet-Browser. Deshalb legt Ihr beim ersten Besuch des 'Home'-Menüs die beiliegende Demo-UMD ein und wählt unter 'Spiel' den Menüpunkt 'PSP-Aktualisierung Ver. 2.00'. Verbindet die PSP mit dem Netzteil und folgt den Anweisungen auf dem Bildschirm, damit das Update reibungslos klappt. Anschließend wird das PSP-System neu gestartet, Einstellungen wie Spielername, Datum und die Netzwerk-Verbindungen bleiben beim Update erhalten. *oe*

Das PSP-Betriebssystem



Filme, Musik, digitale Comics und Internet: Auch ohne Zusatz-Software sorgt die Sony PSP für multimediale Unterhaltung.

1 Die ersten Schritte



Das 'Home'-Menü des PSP-Betriebssystems: Ganz links seht Ihr die Reihe der Systemeinstellungen.

Im Gegensatz zum Gefummel bei einem PC ist das PSP-Betriebssystems bereits installiert. So landet Ihr nach dem ersten Anschalten in einem Menü, in dem Ihr Sprache, Zeitzone, Datum, Uhrzeit und Spielername eingebt; dieser Name kennzeichnet die PSP im Netzwerk, etwa bei der Übertragung von Bildern auf eine zweite PSP. Mit Eurem Kürzel im jeweiligen Spiel hat dies nichts zu tun.

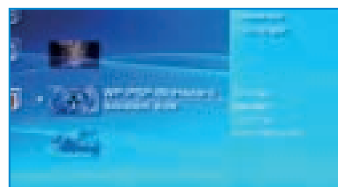
Nach der Eingabe landet Ihr im 'Home'-Menü, das alle Funktionen der PSP verwaltet: Ganz links lassen sich jetzt weitere Systemeinstellungen bearbeiten, die Optionen für Energiesparen, Foto und Video sind bereits sinnvoll arrangiert. Unter 'Sound' lässt sich jedoch der nervige Tastenton deaktivieren. Wichtig ist die Funktion 'Memory Stick formatieren' (unter 'System-Einstellungen'), weil das Betriebssystem dabei die korrekten Verzeichnisse für Multimedia-Daten anlegt. In den 'Sicherheits-Einstellungen' könnt Ihr die PSP zudem vor fremdem Zugriff oder Kinder vor jugendgefährdenden Inhalten schützen.

Nach der Pflicht nun zum Spaß: Unter 'Design-Einstellungen' wählt Ihr Farbe von Schrift und Hintergrund, außerdem lassen sich eigene Bilder als Wallpaper nutzen.

2 Macht Euch ein Bild

Unter dem Menüpunkt 'Foto' findet Ihr die Bilder auf Eurem Memory Stick: Bevor Ihr Fotos auf den Stick ladet, solltet Ihr deren Format an das PSP-Display (480 x 272 Pixel) anpassen – das spart Speicher und der Bilderwechsel klappt schneller. Bei Bildern im Hochkantformat ist es außerdem sinnvoll, diese um 90 Grad zu drehen und in einen eigenen Ordner zu verfrachten. So passen sie besser zum Display-Format – auch hochkant lässt sich die PSP bequem halten. Mit Daumen oder Zeigefinger an der R-Taste könnt Ihr die Bilder durchklicken.

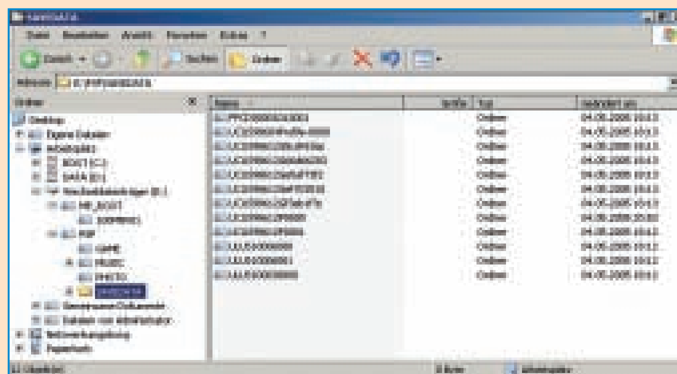
Mit der ▲-Taste entdeckt Ihr ein wichtiges Hilfsmenü, dessen Funktionen je nach Position im Foto-Ordner wechseln. Auf dem Memstick-Icon könnt Ihr mit 'Empfangen' Bilder von anderen PSP-Handhelds auf Eure Speicherkarte laden. Der Absender geht dazu auf das gewünschte Foto und wählt 'Senden'. Sobald das Foto angezeigt wird, könnt Ihr es im Hilfsmenü als Hintergrundbild fürs 'Home'-Menü festlegen.



Mit der ▲-Taste ruft Ihr ein Menü auf, mit dem sich z.B. Bilder drahtlos an andere PSP-Handhelds übermitteln lassen.

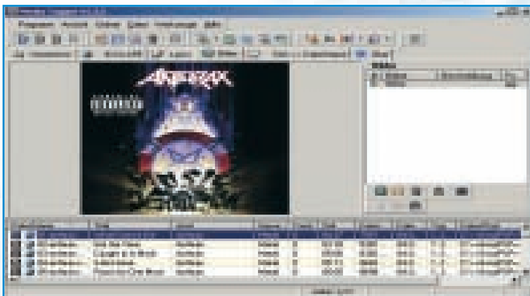
Die PSP am PC

Schlauer PC: Bei der Browser-Analyse Eures PSP-Memsticks findet Ihr neben den Verzeichnissen für Bilder, Musik und Sound auch Eure Spielstände. Sie lassen sich auf die PC-Festplatte kopieren und via Internet tauschen. Wegen der kryptischen Namen lässt sich ein bestimmter Spielstand allerdings schwer finden: Kopiert ihn dazu mit dem 'Speicherdaten-Dienstprogramm' des PSP-Betriebssystems auf einen leeren Memstick, um ihn dann via PC-Browser leichter zu enttarnen.



Mit einem separat erhältlichen USB-Kabel stöpselt Ihr Euer Handheld an die USB-2.0-Schnittstelle eines PC. Anschließend erscheint der Memstick der PSP als Wechsel-Datenträger im Windows-Browser.

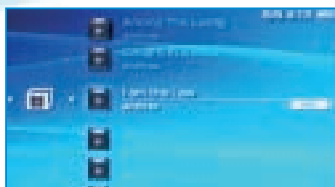
3 Hier spielt die Musik



Mit der PC-Software "Media Tagger" lassen sich MP3-Dateien mit Icons versehen: Wählt das Verzeichnis, klickt auf einen Track und dann auf 'Bilder'.

Der Punkt 'Musik' im 'Home'-Menü verwaltet Eure Musik- bzw. Sound-Dateien: Unterstützt werden die Formate WAV, MP3, ATRAC3plus und MP4 (AAC) – die letzten beiden sind vielen Spielern fremd, sie werden von Online-Anbietern wie Apples i-Tunes genutzt. Ihr dürftet vor allem mit MP3 hantieren, damit lassen sich Eure CDs platzsparend auf dem Memstick verstauen – kostenlose PC-Software gibt's dafür wie Sand am Meer. Wenn Ihr die Songs zudem mit schmucken Icons wie dem CD-Cover ausstatten wollt, besorgt Ihr Euch die kostenlose PC-Software "Media Tagger" (www.mediatagger.zde.cz) – klickt einfach auf 'Download' und ladet die obere Datei, das Programm selbst besitzt deutsche Menüführung.

Anmerkung am Rande: Neben dem Sound vom Memstick werden demnächst auch UMDs mit musikalischen Videoclips erscheinen. Trotz visueller Untermalung erscheinen diese dann nicht unter 'Video', sondern ebenfalls unter 'Musik'.



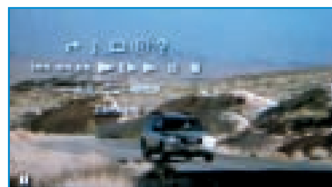
Auf dem PSP-Bildschirm erscheinen die MP3-Icons neben dem Namen, beim Abspielen wird gezoomt.

4 Hosentaschen-Kino

Unter 'Video' spielt Ihr Eure Filme, entweder von UMD oder vom Memstick. Auch hier könnt Ihr das Hilfemenü mit der ▲-Taste aufrufen, um Funktionen wie Einzelbildlauf oder Vor- und Zurückspulen zu aktivieren. Filme für den Memstick ladet Ihr aus dem Internet, Ihr könnt aber auch mit dem PC jede beliebige Filmdatei ins PSP-Format wandeln – wie das genau klappt, erfahrt Ihr in einer späteren Ausgabe der *Mobile Gamer*. In jedem Fall besorgt Ihr Euch die kostenlose Software "PSP Video 9" (www.pspvideo9.com), die neben dem Film-Konverter einen Memstick-Manager eingebaut hat – damit lassen sich Eure Videofilme ins korrekte Verzeichnis speichern, denn die Video-Ordner erstellt das Betriebssystem bei der Formatierung nicht. Für Videos braucht Ihr zudem viel Speicher: Je nach Kapazität und Hersteller variiert der Preis des "Memory Stick Pro Duo" deutlich. Auf eine 1-GB-Karte passen z.B. zwei Spielfilme, ein Dutzend Videoclips, zwei bis vier Musikalben und 100 Bilder (z.B. ein digitaler Comic) – für jede Stimmung die passende Unterhaltung.



Memory Stick Pro Duo: Speicherkarten gibt's auch in leuchtenden Farben.





Filme genießt Ihr entweder im Breitbildformat der PSP (links) oder im 4:3-Format (rechts) – bei letzterem bleiben an den Seiten zwei dicke Balken schwarz.

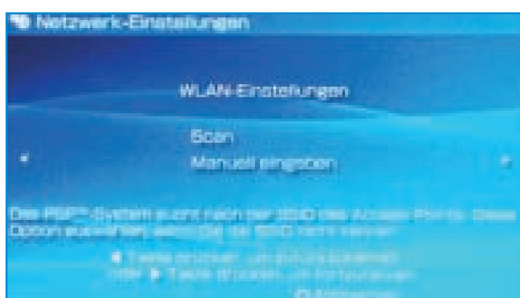
5 Ab ins Netz

Mit Online-Games und Internet-Browser hängt die PSP ihre Konkurrenz ab. Bevor Ihr diesen Luxus nutzen könnt, müsst Ihr aber erstmal eine kabellose Verbindung zum Internet herstellen. Das klappt über einen WLAN-Access-Point, den Ihr entweder in Euer Heimnetzwerk einbaut oder woanders bereits vorfindet – viele Hotels oder Flughäfen bieten so genannte "Hot Spots", an denen Handheld- und Laptop-Besitzer online gehen können – aber Vorsicht, das kostet meistens Gebühren. In Städten finden sich außerdem vielerorts WLAN-Netzwerke, die PC-Besitzer fahrlässig oder freundschaftlich der Öffentlichkeit zur Verfügung stellen, indem sie keine Verschlüsselung aktivieren. Klickt Euch im Home-Menü ganz links in die 'Netzwerk-Einstellungen', wählt den 'Infrastruktur-Modus' und eine neue Verbindung – mit 'Scan' sucht Ihr dann Netzwerke. Dem Profi stehen MAC-Adressierung sowie WEP- und WPA-Verschlüsselung zur Verfügung, um die Sicherheit seines Heim-Netzes zu garantieren.

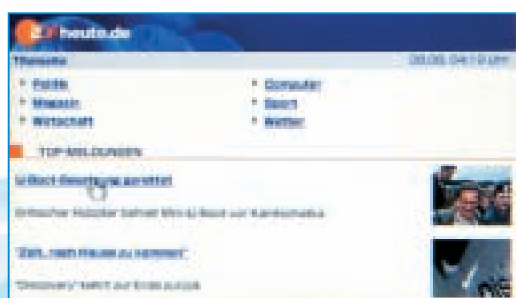
Steht die Verbindung, klappt's auch mit dem 'Internet-Browser': Mit der ▲-Taste öffnet Ihr hier ein Menü mit allen Funktionen, die das Icon ganz rechts erklärt. Grundsätzlich könnt Ihr WWW-Adressen eingeben, ansurfen und die Links speichern. Der Download von Bildern und Dateien klappt ebenfalls, zudem werdet Ihr Videostreams direkt aus dem Netz abspielen können. Allerdings unterstützt der PSP-Browser keine Seiten mit Macromedia-Flash-Inhalten, komplexe Homepages benötigen zudem für den Aufbau einige Sekunden. Wer etwa aktuelle Nachrichten lesen will, greift deshalb auf die PDA-Varianten renommierter Seiten zurück.

WWW-News im Mobil-Format

Name	Web-Adresse
Frankfurter Allgemeine Zeitung	www.faz.de/mobile
Geoscience Online	http://pda.g-o.de/
Heute	http://pda.heute.de
Stern	www.stern.de/pda/
Tagesschau	www.tagesschau.de/mobil



Klappt ganz leicht: In den Netzwerk-Einstellungen sucht Ihr mit 'Scan' nach WLAN-Netzwerken.



Der Internet-Browser der PSP: Die kompakten PDA-Seiten werden deutlich schneller angezeigt als ihre großen WWW-Brüder.



Zocken macht jede Menge Spaß, aber in manchen Pausen will man sich nur zurücklehnen, ausspannen und berieseln lassen: Auch die Nintendo-Handhelds GBA und DS eignen sich zum Abspielen von digitalen Filmen – und das ist nicht mal teuer. *oe*





Der Nachfolger "Movie Player V2" ist mit dem DS kompatibel und verfügt zudem über einen NES-Emulator.

Der "Game Boy Advance Movie Player" bringt Kino aufs Nintendo-Display.

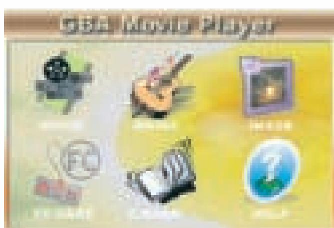
1 Zubehör kaufen

Um Filme auf Eurem Nintendo-Handheld anzuschauen, braucht Ihr den "GBA Movie Player". Dieser ist bei ausgewählten Import-Händlern für rund 20 Euro in zwei Versionen erhältlich. Das erste Modell ist etwas klobiger und fasst neben der Speicherkarte (Compact Flash) auch ein Spiel-Modul – per Schalter wird gewechselt. Der Nachfolger ist schlanker, mit dem DS kompatibel und verzichtet auf den Modulschacht, dafür lassen sich per eingebautem Emulator NES-Klassiker zocken. Beide Varianten spielen neben Filmen auch Sound und E-Books. Ergänzend zum Modul braucht Ihr eine Compact-Flash-Karte (zirka 75 Euro für 1 GB) sowie ein Karten-Laufwerk für den PC (zirka 20 Euro) – insgesamt kostet das Zubehör für komfortablen Filmgenuss etwa soviel wie ein PSP-Memstick mit identischer Speicherkapazität. Bei Nintendo-Handhelds reicht der Speicher für vier Spielfilme oder zwei Streifen sowie 360 Minuten Musik.

Filme für Nintendo DS und Game Boy Advance

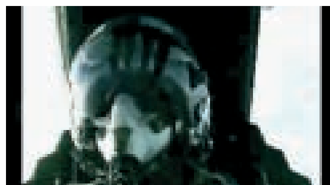
Sony PSP macht's vor, aber GBA und DS rücken nach: "Movie Player"-Module machen Nintendo-Handhelds zum Taschenkino.

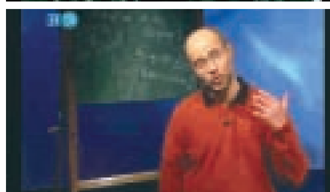
2 Erste Schritte



Das Hauptmenü des "Movie Player": Alle Funktionen steuert man via Icons.

Die Player-Software ist simpel und beschränkt sich auf die wichtigsten Funktionen: Via Icon-Menü wählt Ihr zwischen Film-, Musik- und Buch-Modus, dann klickt Ihr auf ein File. Wenn es startet, dürft Ihr per Tastendruck jederzeit vor- und zurückspulen. Besonders praktisch: Ihr könnt gleichzeitig lesen und hören. Im Vergleich zur PSP-Performance ist die Qualität aber deutlich schlechter: In Videofilmen werden schnelle Szenen durch die reduzierte Bildrate etwas rucklig, außerdem ist die Grafik stellenweise klotzig. Der Sound besitzt dagegen kaum Bässe und wirkt stellenweise etwas klirrig – für Filme und Hörspiele ist das in Ordnung, aber manche Musik wird entstellt.

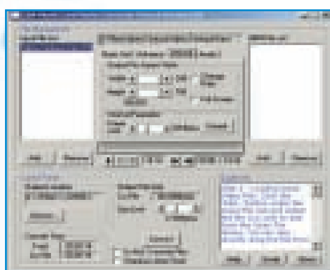




So sehen TV-Aufnahmen auf dem Nintendo-LCD aus: Die Auflösung beträgt maximal 240 x 160 Pixel.

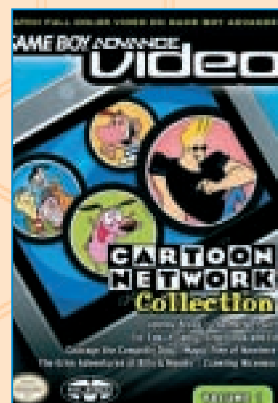
3 Eigene Filme

Zunächst müsst Ihr Film und Ton mit dem GBA kompatibel machen: Die beiliegende PC-Software sieht kompliziert aus, arbeitet aber bereits mit den Voreinstellungen optimal. Alle wichtigen Formate wie AVI, MPEG und MP3 werden unterstützt. Für ordentlichen Sound braucht Ihr Speicher, denn hier könnt Ihr skalieren: 90 Minuten Stereo-Musik benötigt 120 MB, bei Filmen empfehlen wir dagegen Mono-Sound (Kompression 16:1). Das Umwandeln dauert wesentlich länger als bei DivX und MP3, unser P4 mit 2,6 GHz benötigte für einen Film über drei Stunden. Dank Batch-Funktion lasst Ihr den PC über Nacht an und rechnet gleich mehrere Filme ins GBA-Format.



Mit der beiliegenden PC-Software "Movie Converter" bringt Ihr Filme aus Internet und Digital-TV ins Nintendo-Format.

Cartoons auf GBA-Modulen



Johnny Bravo & Co: Cartoon Network arrangiert die besten Episoden verschiedener Serien.

Gag aus Übersee: In den USA könnt Ihr GBA-Module mit Zeichentrick-Abenteuern erwerben. Jedes Modul kostet rund 20 Dollar und enthält ein bis vier Cartoons mit einer Gesamtspielzeit von zirka 45 Minuten. Erhältlich sind Episoden von Dragon Ball Z, Pokémon, Teenage Mutant Ninja Turtles sowie TV-Serien von Nickelodeon, Cartoon Network und Disney. Die technische Qualität ist eher bescheiden.

Internet-Tipps

Produkt	Adresse
GBA Movie Player	www.play-asia.com
	www.lik-sang.com
Cartoons auf Modul	www.amazon.com
Tipps & Tricks	www.gbafilm.com

Der Bildschirm

In einem mehrteiligen Glossar erläutert *Mobile Gamer* die wichtigsten Begriffe rund ums Handheld-Spiel. Den Auftakt bildet der Themenbereich Bildschirm – hier findet Ihr alles Wissenswerte zu LCD, TFT & Co.

Mobiles Wissen

Mobile Gamer	Thema
Ausgabe 1	Der Bildschirm
Ausgabe 2	Die Anschlüsse
Ausgabe 3	Speicher- / Spiele-Medien
Ausgabe 4	Spieler-Sprache

Auflösung

Die Auflösung eines Bildschirms gibt die Zahl der Pixel an, die dieser getrennt voneinander darstellen kann. Im Gegensatz zu Digitalkameras, bei denen die maximale Auflösung des Bildes als Gesamtwert mit der Einheit Megapixel beschrieben wird, gibt man bei Bildschirmen die Werte für Zeile und Spalte an. Je größer die Auflösung eines Bildes ist, desto mehr Punkte setzen das Bild zusammen und desto mehr Details kann es zeigen. Die geringste Auflösung im Handheld-Bereich bieten gewöhnliche Handys mit häufig 128 x 128 Pixel, größere Handy-Displays erreichen bereits 240 x 320 Pixel.

Auflösungen der wichtigsten Spiele-Handhelds

Gerät	Auflösung
N-Gage	176 x 208 Pixel
Game Boy Advance	240 x 160 Pixel
Nintendo DS	256 x 192 Pixel
Gizmondo	320 x 240 Pixel
Sony PSP	480 x 272 Pixel

Hintergrund-Beleuchtung

Im Gegensatz zu herkömmlichen Fernsehern sind Handheld-LCDs passive Bildschirme, die bei der Erzeugung von Bildern kein Licht aussenden, sondern nur Fremdlicht verändern. Dieses Fremdlicht kommt entweder von der Umgebung (Sonne, Lampe) oder von einer Zusatz-Beleuchtung des Bildschirms. Das ursprüngliche Modell des Game Boy Advance besitzt keine Hintergrund-Beleuchtung – der Spieler ist also auf günstige Außenlicht-Verhältnisse angewiesen. Erst dem GBA SP gönnte Nintendo eine integrierte, abschaltbare Lampe, die das LCD an der Vorderseite bestrahlt – allerdings unter Opferung von acht der ehedem 18 Stunden Akku-Laufzeit. Neben diesen so genannten 'Frontlight'-Systemen gibt es 'Backlight'-LCDs (z.B. bei der PSP), bei denen die Flüssigkristallschicht von hinten beleuchtet wird. Strom- bzw. Batterie-fressend sind beide Techniken.

LCD

Heutige Handhelds besitzen Flüssigkristall-Bildschirme, für die sich das englische Akronym LCD (Liquid Crystal Display) eingebürgert hat. Diese Bildschirme bestehen aus tausenden getrennten Zellen aus Flüssigkristallen, welche Licht in einem bestimmten Winkel ablenken. Durch Anlegen einer Spannung wird die molekulare Struktur des Flüssigkristalls und damit der Ablenkwinkel bzw. die Lichtdurchlässigkeit verändert.



Ihren Siegeszug begann die stromsparende LCD-Technik mit Taschenrechnern und Armbanduhren.

Pixel

Kunstwort, zusammengesetzt aus den englischen Begriffen 'Picture' und 'Element'. Der Pixel (zu deutsch Bildpunkt) ist die kleinste Einheit einer Computergrafik. Jeder Pixel eines Bildes kann durch einen exakten mathematischen Wert definiert werden. Wieviele Pixel ein Handheld-Bildschirm darstellen kann, wird durch seine Auflösung beschrieben.



Bei Vergrößerung eines Screenshots vom GBA wird die Zusammensetzung des Bildes aus einzelnen Pixeln deutlich.

TFT-Display

Das TFT-Display ist eine Form des Flüssigkristall-Bildschirms (LCD). Der Begriff TFT bezieht sich auf die Steuerung der Display-Punkte: Beim TFT besitzt jeder einzelne Bildpunkt seinen eigenen Dünnschicht-Transistor (Thin Film Transistor), was eine exakte Ansprache des Punktes und damit hohen Kontrast ermöglicht. Bildschirme, bei denen über TFT- oder andere Techniken jeder Punkt mit seinem eigenen Transistor ausgestattet ist, werden Aktiv-Matrix-Displays genannt. Alle aktuellen Handhelds bedienen sich dieser Technik. Alte Geräte wie der Game Boy oder Segas Game Gear, aber auch Bandais Wonderswan besitzen ein Passiv-Matrix-Display (auch STN-Display genannt): Hier wird nicht an jedem einzelnen Punkt, sondern nur an den Zeilen und Spalten eines Bildschirms Spannung angelegt – das elektrische Feld entsteht an deren Kreuzungen, auf denen die einzelnen Bildpunkte liegen. Diese Technik gilt als veraltet und kommt heute nicht mehr zum Zug.

Der Game Boy besaß ursprünglich ein kontrastarmes STN-Display. Erst ab dem Game Boy Color sind Nintendo-Handhelds mit TFT-Technik gesegnet.



Touchscreen



Bereits die 1997 erschienene Tiger-Konsole 'Game.com' lockte Handheld-Spieler mit Touchscreen und Stylus – allerdings ohne Erfolg.

Englisch für 'berührungsempfindlicher Bildschirm'. Touchscreens finden unter anderem bei Pocket-PCs und dem unteren Display des Nintendo DS Verwendung. Mit Finger oder Plastikstift (Stylus) klickt Ihr beliebige Grafiken auf dem Bildschirm an und gebt so Eure Steuerkommandos direkt ein – der Umweg über Tasten, Joystick oder Maus entfällt. Bei tragbaren Kleincomputern erspart dies sogar die Tastatur, da man mit dem Stylus (und der entsprechenden Software) auch schreiben kann.

Der DS besitzt einen analog resistiven Touchscreen, bei dem durch Druck auf eine Bildschirmstelle ein elektrischer Kontakt zwischen zwei dünnen, leitfähigen Schichten auf dem Display entsteht.

Zubehör >>



Mini-Anlage für unterwegs: Das Sound System von Logic 3 macht für seine Größe ordentlich Krach – perfekt für Film- und Musikgenuss.

Nicht selten wird die PSP in einem Atemzug mit Apples Hightech-Gimmick iPod genannt. Kein Wunder, schließlich ist das Handheld genauso schick und kann auch MP3s abspielen. Für den iPod sind Docking-Stationen mit eingebautem Ladegerät, PC-Vernetzung und Lautsprechern schon seit langem Standard. Premium-Lösungen wie das 'Sound Dock' lässt sich Lautsprecher-Experte Bose mit bis zu 400 Euro bezahlen.

So viel müsst Ihr zum Glück nicht investieren, wenn Ihr Eure PSP gelegentlich als Ersatz für die Stereoanlage benutzen wollt. Für 80 Euro bietet Logic 3 eine tragbare Lösung, die auf den ersten Blick wertig daherkommt. Das 'Sound System' ist passend zur PSP in glänzendem Schwarz gehalten, eine durchsichtige Plastikschale sorgt für Halt von hinten. Eure PSP steckt Ihr einfach von oben in das Gerät; wer jedoch das Tragebändchen aus dem Value Pack an seine PSP angestöpselt hat, muss dabei etwas Fummelei in Kauf nehmen.

Lautsprecher

Sound System

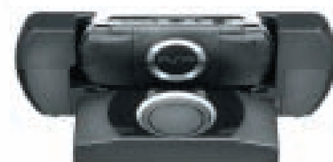
Sound System	
Hersteller	>> Logic 3
Zirka-Preis	>> 80 Euro
Wertung	6 von 10

Lautsprecher-Anlage mit kleinen Bedienungsmacken, aber durchaus anständiger Akustik.

Strom gibt's entweder über das beiliegende Netzteil, oder ganz mobil mit vier handelsüblichen AA-Batterien. Leider müsst Ihr die PSP einschalten, bevor Ihr sie in das 'Sound System' einsteckt – ruht das Handheld erst mal in der Halterung, kommt Ihr nicht mehr an den Schalter. Der entsprechende Button am Dock aktiviert nur die Lautsprecher. Wenn Ihr also die PSP später wieder ausschalten wollt, müsst Ihr sie herausnehmen; oder warten, bis sie von selbst in Standby geht.

Der Sound dagegen ist ordentlich, auf voller Lautstärke beschallt Ihr ganze Wohnzimmer mit dem 2.1-Soundset (zwei Boxen plus Mini-Subwoofer). Mit einem '3D-Button' aktiviert Ihr sogar Pseudo-Raumklang. Eine Tasche gibt's übrigens kostenlos dazu, neben dem 'Sound System' und Eurer PSP passt aber nicht viel rein.

Natürlich ist die Mini-Lautsprecheranlage von Logic 3 nicht der einzige Krachmacher auf dem Markt. Im nächsten Heft werden wir weitere Produkte dieser Art besprechen, wie zum Beispiel den Playgear Amp von Logitech (siehe Bild rechts).



Die Rückseite des getesteten 'Sound Systems' von Logic 3.



Das Konkurrenzprodukt von Logitech (ebenfalls ca. 80 Euro) werden wir in der nächsten Ausgabe testen.

Coming soon >>



Ein Makel unseres Vorserien-Musters: Werden die Schrauben zu fest gedreht, lässt sich die UMD-Klappe nicht mehr schließen. Wir hoffen auf Besserung bis zum Verkaufsstart.

Aufschraub-Schutzcover

Brooklyn • ab September • für Sony PSP

Brooklyns 'PSP-Set' bietet neben Power-Station und Auto-Adapter ein interessantes Schutzcover für die PSP: Das Hochglanz-Plastik sitzt bombenfest und schützt das Display optimal vor den Widrigkeiten des Handheld-Lebens. Gleichzeitig sind alle Bedienelemente problemlos erreichbar und weniger klobig als vergleichbare Alu-Cases (wie die von Logitech oder Mad Catz) ist diese Lösung auch noch. Einziger Nachteil: Die aufklappbare Schutzhülle ist anfällig für Fingerabdrücke und man darf die Schrauben nicht allzu fest zudrehen (siehe Bild).

PSP-Tastatur

Logic 3 • ab 2006
für Sony PSP

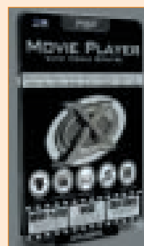


Für das Jahr 2006 hat Logic 3 ein ganz besonderes Hardware-Schmankerl angekündigt: Eine PSP-Tastatur mit 47 Tasten, gedacht für Spiele und vor allem für das Surfen im Internet. Immerhin lässt sich mit der PSP per WLAN aufs weltweite Netz zugreifen – allerdings nur per Software-Tastatur und Steuerkreuz. Ähnlich wie beim Handy müsst Ihr hier Buchstaben und Sonderzeichen eingeben. Bei teils kryptischen Web-Adressen eine echte Qual; vor allem, wenn's ans E-Mail-Schreiben geht. Unverzichtbar für Internet-Fans also, und einen praktischen Zusatznutzen bietet das Keyboard auch noch. Beim Transport klappt Ihr die Tasten über das Display und habt so einen sicheren Schutz vor Kratzern.

PSP-Software: Movie Player

Mad Catz • ab 4. Quartal • für Sony PSP

Mit dem 'XPloder Movie Player' will Mad Catz das Leben der MP3- und Filmfreunde erleichtern. Die Software im iTunes-Look vereinfacht den Transfer und die Organisation von Media-Dateien, wenn Ihr die PSP mit dem PC verbindet. Ein USB-Kabel ist im Lieferumfang. Außerdem konvertiert sie Videoformate von 'Avi' bis 'wmv' in das für die PSP benötigte MPEG4-Format.



Mehr Komfort für MP3- und Filmfans.

Zubehör-Set

DS Combo



Autoladegerät, Tragetasche, Lautsprecher, Ersatz-Stylus, Kopfhörer und ein Kistchen für DS-Spiele sind in der 'DS Combo' enthalten. Leider lässt die Qualität des Sets zu wünschen übrig: Der Reißverschluss der Tasche verfing sich bereits beim ersten Test im 'Made in China'-Schildchen. Auch die Kopfhörer machen zwar ordentlichen, aber keinen berauschenden Sound. Der Stylus passt leider nicht in die Halterung am DS, dafür in das beiliegende Kistchen zum Spiele-Transport – gleichzeitig das hochwertigste Teil des Sets.

Hersteller	>> Brooklyn
Zirka-Preis	>> 15 Euro
Wertung	5 von 10

Für Einsteiger: Set mit dem notwendigsten Grundzubehör, das vor allem durch den günstigen Preis überzeugt.

Akku

Solar Charger



Wer viel mobil spielt, kennt das Problem: Kaum hat man den harten Zwischenboss besiegt, schon macht der Akku schlapp! Umweltbewusste greifen in solchen Fällen zum 'Solar Charger' von Logic 3. Der Ersatz-Akku in Form eines GBA SP wird durch Sonnenlicht aufgeladen und dann per Kabel an PSP, DS und GBA angesteckt – dank zwei Ausgängen könnt Ihr sogar zwei Handhelds gleichzeitig mit Strom versorgen. So verdoppelt Ihr Eure Akkulaufzeit, allerdings zu einem heftigen Preis. Individuelle Ersatz-Akku gibt's schon für 20 Euro.

Hersteller	>> Logic 3
Zirka-Preis	>> 50 Euro
Wertung	5 von 10

Witzige Idee, aber zu teuer. Als Ersatzbatterie nur für Leute mit mehr als einem Handheld interessant.

Lautsprecher

Sound Grip



Mit dem 'Sound Grip' beglückt Logic 3 PSP-Besitzer mit einem Andock-Lautsprecher. Das Handheld wird auf den Lautsprecher gesteckt, Griffwulste an der Rückseite des Geräts bieten Halt für große Hände. Auf einem wackligen Standfuß könnt Ihr Eure PSP abstellen und per Stromkabel laden. Betrieben wird der 'Sound Grip' von zwei AAA-Batterien, die allerdings nicht viel Leistung bringen. Der Sound klingt insgesamt blechern, zudem stört man mit so einem Gerät eher die Nachbarn, als dass man den eigenen Hörgenuss aufwertet.

Hersteller	>> Logic 3
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Wertung	4 von 10

Gute Kopfhörer sind besser. Wer Lautsprecher will, greift lieber zum linker-hand getesteten 'Sound System'.

Zubehör-Set

PSP Mobile Kit



Alles, was das Herz begehrt, gibt's im PSP Mobile Kit von Mad Catz. Eine weiche Lederhülle verpackt die PSP, mit Reinigungstuch und Display-Schutzfolie haltet Ihr Euer Schätzchen sauber. Die Kopfhörer bieten ordentlichen Sound und Eure UMDs packt Ihr in die zwölf beiliegenden Hüllen. Mit vier AAA-Batterien habt Ihr im Battery-Pack stets eine zweite Stromquelle zur Hand. Auto-Adapter und USB-Kabel liegen ebenfalls bei und machen diesen Zubehör-Satz zur Rundum-Sorglos-Lösung für alle PSP Besitzer.

Hersteller	>> Mad Catz
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Wertung	7 von 10

Umfangreiches Paket rund um die PSP. Eine Komplettlösung, die jeden Zubehörfan glücklich macht.





Deutlich zu erkennen: Aussparungen für die Anschlüsse der PSP.

Schutzhülle

Aluminium Case

Schluss mit wabbeligem Plastik oder weichem Kunststoff: Mit dem 'Aluminium Case' von Mad Catz ist Eure PSP gut geschützt – und trotzdem sinnvoll nutzbar. Lautstärke regeln, UMDs wechseln, Ein- und Ausschalten, Strom anschließen – geht alles, ohne das Handheld aus der Schutzvorrichtung zu nehmen. Eine mattschwarze, wertige Alu-Schachtel schmiegt sich so an die PSP, dass alle wichtigen Anschlüsse freibleiben. Das Gesamtgewicht steigt zwar dadurch etwas, trotzdem lässt sich die PSP noch gut handhaben. Der aufklappbare Deckel dient zur Not als Sonnenschutz.

Aluminium Case

Hersteller	>> Mad Catz
Zirka-Preis	>> 20 Euro
Wertung	7 von 10

Praktische Alternative zur Stoffhülle aus dem Value-Pack. Die unkaputtbare Hülle lässt alle Anschlüsse frei.

Außerdem erhältlich >>



In Line Fernbedienung

Logic 3 • 15 Euro für Sony PSP

Sollte es die PSP bei uns auch mal ohne Value Pack geben, bietet sich diese Fernbedienung an. Für 15 Euro bekommt Ihr von Logic 3 statt schickem Weiß edles Schwarz, und freut Euch ansonsten über die gleichen Funktionen wie beim Sony-Original. Lautstärkeregelung, 'Play', 'Stop' und 'Skip' sind angenehm zu erreichen. Außerdem lässt sich die Fernbedienung dank Clip problemlos befestigen.

USB-Kabel

diverse • 10 Euro • für Sony PSP

Zum Datenaustausch zwischen Computer und PSP braucht Ihr ein USB-Kabel. Ob platzsparend-ausziehbar (ca. acht Euro, Speedlink) oder mit integriertem Strom-Adapter (ca. 15 Euro, Logic 3), große Qualitätsunterschiede gibt es nicht. Alternativ könnt Ihr das USB-Kabel von Eurer Sony-Digitalkamera verwenden.

Disc Cleaner

Logic 3 • 10 Euro für Sony PSP



Wenn es bei Euch so aussieht wie in einer Videospiel-Redaktion, dann braucht Ihr einen Reiniger für Eure UMDs. Staub und Schmutz dringen nämlich in herumliegende Discs und können im Extremfall, ähnlich wie bei normalen CDs, für Ärger im Laufwerk sorgen. Für zehn Euro eine saubere Sache.

Displayschutz

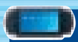


Unverzichtbar als Schutz für das anfällige PSP-Display: Eine kleine, selbstklebende Plastikfolie

diverse • ab 5 Euro • für Sony PSP

Für das empfindliche PSP-Display ist eine passende Schutzfolie unentbehrlich. Entsprechende Produkte gibt's von allen Zubehör-Lieferanten, allerdings ist hier Vorsicht geboten. Billige Folien lassen sich schlecht aufkleben und nerven mit Luftblasen oder Schlieren, die das Spielen sichtbar erschweren. Gut hat uns die Vakuum-Folie von Mad Catz für 10 Euro gefallen.

Spieletipps >>



Darkstalkers Chronicle

Marionette
Um mit Marionette zu spielen, geht Ihr im Arcade-Modus bei der Charakter-Auswahl auf das Fragezeichen und drückt...
7x Start, dann Punch oder Kick

Shadow
Um mit Shadow zu spielen, geht Ihr im Arcade-Modus bei der Charakter-Auswahl auf das Fragezeichen und drückt...
5x Start, dann Punch oder Kick

Oboro Bishamon
Um mit Oboro Bishamon zu spielen, wählt Ihr Bishamon aus, egal in welchem Spiel-Modus. Dann haltet Start gedrückt und drückt Punch oder Kick, um mit dem alternativen Kämpfer anzutreten.

EX-Options
Haltet im Start-Menü die L-Taste gedrückt und wählt die Optionen.



Mit unseren Cheats seht Ihr Bishamon auch in der 'Oboro'-Variante.

Das Chronicle Menü
Die zahlreichen Extras im Chronicle-Menü schaltet Ihr folgendermaßen frei:

Illustrationen:
Schafft den Tower-Modus mit einem Ranking von 100%.
Alternatives Ende:
Mit Jedah und Pyron seht Ihr ein alternatives Ende, wenn Ihr im Arcade-Modus Savior 2 auswählt und keinen einzigen Kampf verliert.
Anitas Abspann:
Hierzu müsst Ihr nur Oboro Bishamon im Arcade-Modus besiegen.



Wario Ware Twisted

Bonus ohne Ende
Selten haben sich Minispielchen so gelohnt! Hier die Belohnungen, die Ihr für die Herausforderungen der einzelnen Charaktere bekommt.

Mona:
Orgel (Spielzeug)
Jimmy:
Jimmy's Dance 2004 (Platte)
Kat:
Schafe zählen (Minispiel)
Dribble:
Altes Telefon (Gegenstand)
Crygor:
Skispringen (Minispiel)
Orbulon:
Major Key Piano (Instrument)
9-Volt:
Liebestester 2004 (Gegenstand)
Warioman:
Variety Mix (Spielmodus)
Alle Microspiele freigeschaltet:
Pyoro R (Minispiel)



Castlevania: Dawn of Sorrow

Geld öffnet alle Türen
Zweimal im Spiel begegnen Euch geheimnisvolle Tore, die mit einer Art 'Einarmiger Bandit' gesichert sind. Die ominöse Statue zeigt unten die Zahlenkombination, die Ihr braucht, um den Zugang zu öffnen. Diese drei Zahlen, in unserem Fall "777" (Bild), stehen für die letzten drei Stellen Eures Goldvorrats. Um diese Tür zu öffnen, sind also 13.777 Goldstücke nötig.
Kein Problem. Verlasst und betretet immer wieder diesen Raum und zerschlagt die Kerzenständer, um an Geld zu kommen. Hier der Wert der verschiedenfarbigen Münzen:

Blaue Münze	1 Gold
Bronzene Münze	10 Gold
Silberne Münze	50 Gold
Goldene Münze	100 Gold



Um die Tür zu öffnen, müssen die letzten Stellen Eures Goldvorrats stimmen.

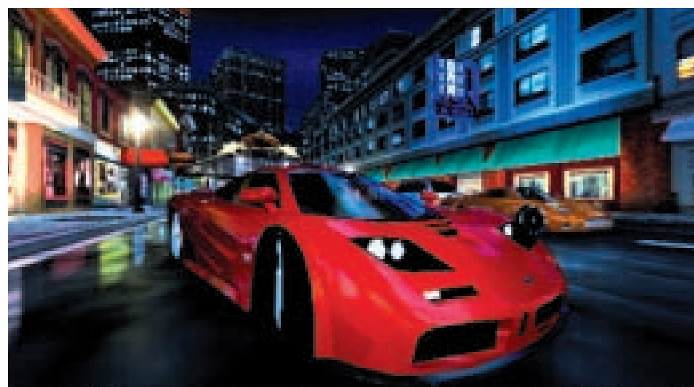
Öffnet diese Türen so früh wie möglich, denn dahinter verbergen sich äußerst hilfreiche Gegenstände. Hinter oben gezeigtem Tor wartet zum Beispiel die '777' – ein wirklich außergewöhnliches Stück Rüstung. Ganz wichtig: Verbraucht kein Mana, während Ihr Geld sammelt. Sonst bekommt Ihr nämlich Herzchen statt Kohle.



Midnight Club 3: Dub Edition

CHEATS

Die Programmierer von Rockstar haben einige skurrile Gimmicks eingebaut. Um sie zu aktivieren, wählt Ihr die 'Cheats' im Options-Menü und gebt die unten genannten Codes ein.



Jede Menge zu entdecken gibt's bei "Midnight Club 3" – die schicken Autos sind dabei nicht immer die Hauptattraktion.

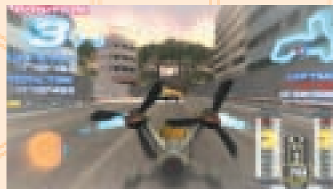
Cheat	Code
Alle Boni freischalten	fullyloaded
Alle Städte im Arcade-Mode	crosscountry
Kein Schaden im Arcade-Mode	ontheroad
Maximum Nitro	fillmeup
Mehr Masse fürs Auto	hyperagro
Schnellere Fußgänger	urbansprawl
Argo Special-Move	dfens
Roar Special-Move	Rjnr
Zone Special-Move	allin
Häschen-Kopf	getheadl
Flammen-Kopf	trythisathome
Schädel-Kopf	getheadn
Schneemann-Kopf	getheadm
Smilie-Kopf	getheadj
Körper aus Chrom	haveyouseenthisboy
-1$ im Karriere-Modus	kubmir
+1$ im Karriere-Modus	rimbuk

Ridge Racer

Unendlich Nitro
Im Einzelrennen und Time-Attack könnt Ihr Euch einen satten Geschwindigkeitsvorteil holen! Haltet dazu im letzten Bildschirm vor dem Rennen, wenn Ihr mit 'OK' Auto und Strecke bestätigt, die Select-Taste gedrückt.

Max Tours
Habt Ihr die gesamten EX-Tours gewonnen, könnt Ihr in den noch härteren Max Tours fahren.

Gespiegelte Strecken
Haltet Select gedrückt, während Ihr einen Kurs fürs Einzelrennen oder Zeitfahren auswählt. Jetzt rast Ihr die Strecke spiegelverkehrt entlang.


Turbo-Propeller: Das Pac-Mobil gewinnt Ihr in der Pro Tour 21.

Automatisches Driften
Haltet die X- und Viereck-Tasten gedrückt und lenkt in die entsprechende Richtung, wenn Ihr in eine Kurve fahrt – so bleibt Ihr automatisch in der Mitte der Straße.

Seltene Autos
Um die Rennwagen der Spezialklasse fahren zu dürfen, müsst Ihr folgende Rennen gewinnen:

New Rally-X:
Macht mehr als 50.000 Punkte im Minispiel 'New Rally-X' und gewinnt die Pro Tour 18
Soldat Crinale:
Gewinnt die Pro Tour 19
Kamata Angelus:
Gewinnt die Pro Tour 20
Pac Man:
Gewinnt die Pro Tour 21

Filmsequenzen freischalten
Fans der Serie freuen sich, denn im PSP-"Ridge Racer" schaltet Ihr die Intro-Sequenzen der Arcade-, PSone-, und PS2-Klassiker frei. Dazu müsst Ihr Euer Können in der EX-Tour beweisen. Belohnt werdet Ihr mit insgesamt vier Filmchen aus der guten alten Zeit:

Ridge Racer 4 Intro:
Gewinnt die EX Tour 33
Ridge Racer 5 Intro:
Gewinnt die EX Tour 34
Ridge Racer 2004 E3-Demo:
Gewinnt die EX Tour 35
Rave Racer Arcade Intro:
Gewinnt die EX Tour 36

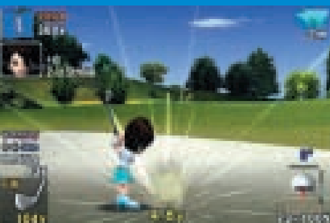
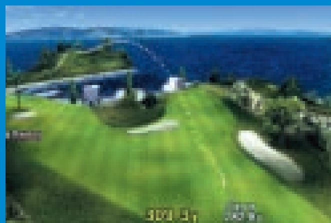
Design-Skizzen freischalten
Motorsport ist auch immer eine Frage von Stil und gutem Aussehen. Nicht unbedingt bei Fahrern und Spielern, aber auf jeden Fall bei den Autos. Die Design-Skizzen der Namco-Künstler gibt's in der EX-Tour. Dazu müsst Ihr die Touren 37 bis 39 gewinnen, um drei unterschiedliche 'Machine Design Collections' freizuschalten.

Everybody's Golf

Leichter Challenge-Mode
Wer sich mit dem normalen Schwierigkeitsgrad schwer tut, wird bei Sonys Fun-Golfer für Unfähigkeit belohnt. Spielt einfach lange genug schlecht, und Ihr schaltet einen besonders leichten Schwierigkeitsgrad frei.

Einfach Punkte machen
Wählt 'Match Play' im Challenge-Modus und gebt dann mit Select + Start bei Eurem Schlag auf. Macht das dreimal hintereinander und verliert absichtlich. Trotzdem bekommt Ihr Loyalitäts-Punkte und könnt diesen Trick beliebig oft wiederholen.

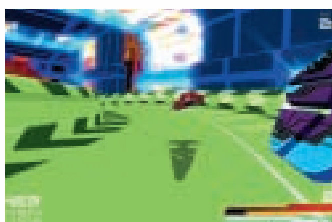
Den Gegner ärgern
Während Euer Gegner am Abschlag steht, drückt Ihr irgendeinen Button, um ihn abzulenken und zur Weißglut zu treiben.



Drückt das Steuerkreuz schnell nach unten, um den Ball schneller zu stoppen. Flottes Drücken nach oben beschleunigt dagegen den Ball.

Wipeout Pure

Die Wipeout-Ränge
Sammelt die entsprechende Anzahl Goldmedaillen, um die Wipeout-Rangliste hinaufzuklettern.

Traine	12
Amateur	24
Geek	36
Enthusiast	48
Addict	60
Veteran	72
Master	84
Guru	96
Junkie	108
Legend	120
Purist	132

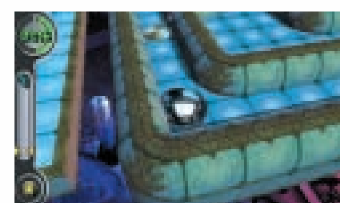

Unaufhaltsam auf dem Weg zum nächsten Rang: Der echte Wipeout-Purist!

Mercury

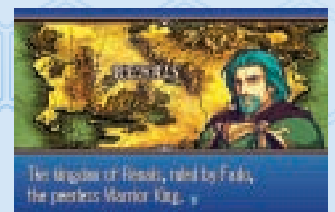
Level-Anwahl
Wählt den Zweispieler-Modus und gebt 'hg?' als Eure Initialen ein. Jetzt kehrt Ihr zum Hauptmenü zurück und startet ein normales Single-Player-Spiel. Bei der Auswahl der Welten haltet Ihr L und R gedrückt und betätigt dann die Select-Taste. Und siehe da – alle Level sind freigeschaltet. Um diesen Cheat zu deaktivieren, haltet Ihr wieder L und R, und drückt nochmals Select.


Zu schwer? Schaltet doch einfach alles per Level-Select frei!

Bonus-Level
Platziert Euch als Nummer 1 auf allen Highscore-Listen einer Welt, um die dazugehörigen Bonus-Level freizuschalten. Wir meinen, dass es sich lohnt.


Fleißige Knobler werden mit reichlich Bonus-Level gefüttert.

Fire Emblem: The Sacred Stones


Dank unseren Tipps kämpft König Fado schon bald an Eurer Seite.

Bonus-Charaktere
Die schlechte Nachricht zuerst: Ihr müsst "Fire Emblem" zunächst durchspielen. Dann schaltet Ihr den Extra-Mode frei, in dem Ihr auf verschärften Karten um ganz besondere Helden kämpfen könnt:

Fado (General)
Ruinen einmal durchspielen
Lyon (Necromancer)
Ruinen dreimal durchspielen
Glen (Dragon Master)
Ruinen durchspielen, Runde 5
Hayden (Forest Knight)
Ruinen durchspielen, Runde 5
Valter (Wyvern Knight)
Ruinen durchspielen, Runde 7
Orson (Paladin)
Turm durchspielen, 6F
Ismaire (Sword Master)
Turm durchspielen
Selena (Mage Knight)
Turm dreimal durchspielen
Caellach (Hero)
Turm durchspielen, 3F
Riev (Bishop)
Turm durchspielen, 7F



Advance Wars: Dual Strike

Bonus KOs:

Wenn Euch die normalen Kommandanten nicht reichen, kauft Ihr zusätzliche im Shop. Dafür müsst Ihr allerdings erst ein paar Voraussetzungen erfüllen. Hier alle käuflichen Charaktere inklusive deren Preis in Punkten:



Ersatz für die müden Anfangs-KOs kauft Ihr Euch im Shop.

Adder (1000 Punkte):
Gewinnt Mission 26
Candle (3500 Punkte):
Gewinnt Mission 26
Chakka (3500 Punkte):
Gewinnt Mission 26
Flak (1000 Punkte):
Gewinnt Mission 26
Grimm (1000 Punkte):
Gewinnt Mission 26
Hachi (2000 Punkte):
Spielt die Kampagne mit einem "S"-Ranking durch
Hawke (1000 Punkte):
Gewinnt Mission 26
Javier (1000 Punkte):
Gewinnt Mission 20
Lash (1000 Punkte):
Gewinnt Mission 26
Nell (2000 Punkte):
Spielt die Kampagne mit einem "A"-Ranking durch
Sasha (1000 Punkte):
Gewinnt Mission 20
Zipo (3000 Punkte):
Gewinnt Mission 26

Aus alt mach neu:

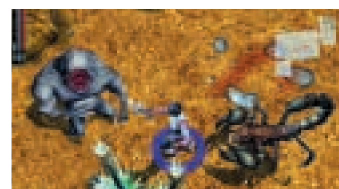
Besitzer der GBA-Versionen freuen sich: Steckt Ihr Eure alten Module ein, könnt Ihr im Shop des Map-Editors besondere Karten erwerben. Das Advance Warpaper sowie Hachis und Nells Landkarte gibt's mit "Advance Wars 1". Mit Teil 2 bekommt Ihr das Advance Warpaper 2 sowie die Landkarten von Lash und Strum.



Untold Legends

Items verdoppeln

Mal wieder im Multiplayer-Modus unterwegs und der Partner hat einfach keine vernünftige Ausrüstung? Gebt Ihm eines von Euren Items und verlasst das Spiel, ohne zu speichern. Der Beschenkte dagegen sichert sein Spiel und freut sich über den neuen Gegenstand. Auf diese Weise habt Ihr beide was davon, und spielt gut ausgerüstet weiter.



Wertvolle Items könnt Ihr problemlos zischen zwei PSPs tauschen.

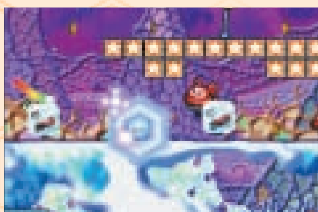
Need for Speed: Underground Rivals

Boss-Autos

Manche Wettfahrten sind als so genannte 'Boss-Rennen' gekennzeichnet. Gewinnt diese im Gold-Schwierigkeitsgrad, um die entsprechenden Autos zu erbeuten. Den 1969 Dodge Charger, den Subaru Impreza WRX STi, die Corvette Z06 und den Nissan Skyline R34 GTR solltet Ihr deshalb nicht im normalen Laden kaufen - spart das Geld. Außerdem ist nur so genug Platz in der Garage für die anderen heißen Flitzer.



Kirby: Power-Malpinsel



Geheime Charaktere gibt's für Besitzer der beiden GBA-Kirbys.

Bonus-Charaktere

Einmal durchgespielt, gibt's Waddle Dee als neuen Charakter. Außerdem könnt Ihr King Dee Dee Dee und Metaknight kaufen. Wenn Ihr das Spiel mit allen Charakteren durch habt, schaltet Ihr auch Waddle Doo frei. Alternativ steckt Ihr ein GBA-Kirby ein, ladet einen Spielstand und bekommt Waddle Doo einfach so.

Spider-Man 2

Cheats

Wählt im Optionsmenü unter "Spezial" die Cheats aus und gebt folgende Codes ein:

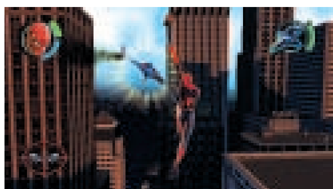
Level-Anwahl:
WARPULON

Alle Moves
MYHERO

Alle Filme
POPPYCORN

Unverwundbar
NERGETS

Unbegrenzte Netzflüssigkeit
FILLMEUP



Mit unendlicher Netzflüssigkeit schwingt es sich gleich viel leichter.

Tony Hawk's Underground 2 Remix

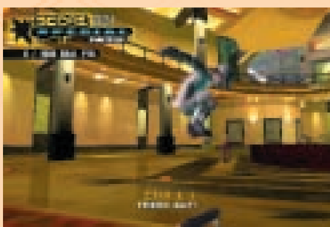
Cheat Codes

Wählt die Cheat-Option im Menü und gebt für die "Perfect Rail Balance" folgendes ein:

tightrope

Um als Tony Hawk zu spielen, gebt Ihr untenstehenden Code ein und wählt ihn unter "Secret Characters" aus.

birdman



Durchspielen lohnt sich wieder: Jede Menge Extras in "THUG2 Remix".

Charaktere und Levels

Nach dem Durchspielen bekommt Ihr folgende Belohnungen:

Story-Mode Easy:
Die Charaktere Shrek und Space Monkey als neue Fahrer.
Story-Mode Normal:
Die Charaktere Alien Doctor, Boat Captain, Lost Soul 1, Paulie Ryan und The Hand. Sowie die Level Tony Hawk's Pro Skater School, Tony Hawk's Pro Skater 3 Canada und Pro Skater.
Classic-Mode Sick:
Die Charaktere Australischer Cop, Bratwurst Verkäufer, Maisverkäufer, Trompetenspieler, Deutscher Cop, Deutscher Besoffener, Lost Soul 2, Metal Detector Man und Zombie 2. Außerdem den Downhill Jam Level im Free Skate Mode.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg), viSdP

Redaktion/Autoren: Oliver Schultes (os), Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Raphael Fiore (rf), Janina Wintermayr (jw), Matthias Schmid (ms), Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), David Mohr (dm), Robert Bannert (rb), Christoph Steinecke (cs), Stephan Freundorfer (sf)

Redaktion: Fax 08233/7401-17
Internet: www.mobile-gamers.de

Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)

Layout: Wolfgang Müller

Titelmotiv: Ridge Racer/PSP © Sony/Namco

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH, Kassel

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in Mobile Gamer oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

INSERENTEN

Die Auftraggeber der geschalteten Endkunden-Händleranzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.

METAL GEAR AC!D

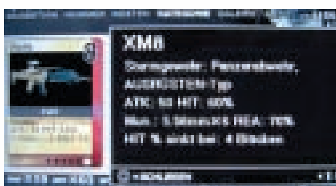
KOMPLETT LÖSUNG

Schleichen, schießen, Karten sammeln – wir führen Euch unbeschadet durch die Lobito Labors.

Die Grundlagen

In "Metal Gear Acid" zieht Ihr pro Runde Ihr zwei Karten, insgesamt sechs könnt Ihr gleichzeitig auf der Hand halten. Alles was Ihr tut, wird mit Karten bezahlt und verursacht 'Kosten'. Je mehr Kosten Ihr pro Zug anhäuft, desto länger müsst Ihr bis zum nächsten Zug warten. Im Übersichtsmodus (Dreieck-Taste) seht Ihr neben jeder Figur einen Info-Kasten mit drei Zahlen. Die erste Zahl zeigt an, wie viele Karten die Figur auf der Hand hat. Die zweite Zahl verrät die angehäuften Kosten der Figur und die dritte Zahl die Zugreihenfolge. Steht dort bei Snake eine '3', kommen zwei andere Charaktere vor ihm dran.

Die Karten



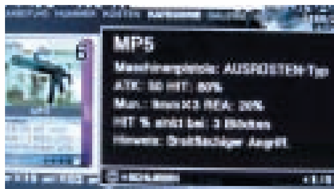
Die besonders effektive XM8 gibt's nur nach Eingabe eines Passworts.

Snake kann zunächst zwei Aktionen pro Zug ausführen, eventuell drei, wenn Ihr die richtige Karte dabei habt. Taugen die Karten auf Eurer Hand nichts, könnt Ihr zwei davon ablegen. Dieses Ablegen muss die erste Aktion in der Runde sein und beendet sofort Euren Zug. Es gibt insgesamt 204 Karten im Spiel, von denen Ihr fast alle finden bzw. im Kartenladen kaufen könnt. Einige wenige müsst Ihr per Passwort freischalten. Karten schwanken in der Häufigkeit zwischen '+' (sehr häufig) und '+++++' (absolut selten). Um Karten zu kaufen, könnt Ihr:

- **Kartenpacks in Einsätzen aufsammeln**
- **Einsätze besonders gut abschließen und eine Belohnung kassieren**
- **im Kartenladen einkaufen**

Mit etwas Geduld und vielen Punkten lassen sich fast alle Karten im Kartenladen finden. Punkte bekommt Ihr, indem Ihr erledigte Einsätze nochmal anwählt und durchspielt, meist unter verschärften Bedingungen.

Waffen



Die MP5 müsst Ihr erst ausrüsten, bevor Ihr sie benutzen könnt.

Waffen kommen in zwei Varianten: Entweder könnt Ihr sie sofort 'benutzen' oder müsst sie erst 'ausrüsten'. Die Famas oder die Socom wählt Ihr einfach an – dazu muss Snake lediglich so stehen, dass er sein Ziel sieht. Die richtig guten Geschütze solltet Ihr allerdings erst ausrüsten. Sagen wir, Ihr wollt das M4-Sturmgewehr benutzen. Ihr bekommt die Karte auf die Hand und wählt 'ausrüsten'. Jetzt packt Ihr die Waffe in einen der beiden Plätze in Eurem Inventar (Bildschirm oben rechts). Um mit dem M4 zu schießen, braucht Ihr Munition gleichen Kalibers. Das Kaliber (9 mm, 5.56 mm etc.) findet Ihr auf der Waffenkarte notiert. Normalerweise benutzt Ihr die gleiche Karte nochmals als Munition. Zieht Ihr also eine zweite M4-Karte, könnt Ihr endlich feuern. Dazu klickt Ihr auf die neue M4, wählt die erste M4 in Eurem Inventar an, um zu laden, und sucht dann ein Ziel aus. Ihr könnt aber auch eine andere Waffenkarte mit dem gleichen Kaliber als Munition benutzen.

Habt Ihr eine Waffe ausgerüstet und werdet beschossen, kann es sein, dass Snake einen Gegenangriff startet. Er schießt mit der ausgerüsteten Waffe, egal ob Munition da ist oder nicht. Danach verschwindet sie aus dem Inventar. Die CQC-Karten (Close Quarter Combat) funktionieren genauso, nur für den Nahkkampf.

Ausrüstung



Die 'Ausweichen'-Karte schützt vor Angriffen aus jeder Richtung.

Ausrüstung nimmt ähnlich wie Waffen einen Platz in Eurem Inventar ein. Die anfänglichen zwei Slots könnt Ihr später durch die Karten 'Ausrüstung Lvl. 2' und 'Ausrüstung Lvl. 3' auf vier bzw. neun Plätze steigern. Hier kommen Karten wie 'Ausweichen' oder 'Kugelsichere Weste' hin, die Euch im Kampf schützen. Aber auch 'Klettern' oder 'Stealth' müsst Ihr ausrüsten. Diese Karten verschwinden entweder nach einer gewissen Zeit automatisch oder nach Benutzung.

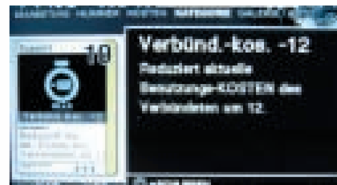
Bewegung



Erst klopfen, dann laufen – so verwirrt Ihr die Wachmänner.

Zwar könnt die meisten Karten auch zur Bewegung nutzen, doch schafft Ihr so nur drei Felder pro Zug. Richtige Bewegungskarten wie die 'Genomsoldaten' erlauben aber mindestens vier, später sogar acht Felder Bewegung. Diese Karten sind mit die wichtigsten in Eurem Deck – Ihr könnt eigentlich nie genug davon dabeihaben.

Kostenreduktion



Besonders hilfreich sind diese Karten, denn so kann z.B. Teliko aushelfen.

Manche Karten senken Eure Kosten um vier, acht oder sogar zwölf Punkte. Geschickt einge-



Löst Granaten mit dem Gewehr aus, um mehrere Gegner gleichzeitig zu treffen.

setzt, könnt Ihr so mehrmals hintereinander ziehen, ohne auf den Gegner zu warten. Bewegt Ihr Euch zweimal (acht Punkte Kosten) und setzt dann eine '-8 Kosten'-Karte ein, sinken diese auf Null und Ihr dürft erneut agieren.

Das perfekte Deck

Euer Deck, also alle mitgeführten Karten, sollte sich immer nach dem bevorstehenden Einsatz richten. Zu Anfang könnt Ihr nur 30 Karten mit in den Kampf nehmen, später 35 und gegen Ende sogar 40 Karten. Der genaue Aufbau hängt natürlich von Euren verfügbaren Karten ab. Falls ein Einsatz spezifische Karten fordert, erwähnen wir das an gegebener Stelle. In einem 30er-Deck solltet Ihr immer dabei haben:

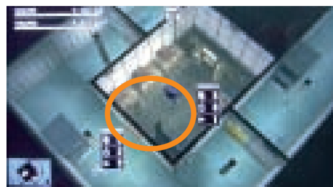
10 Waffen (bei 'Ausrüsten'-Waffen ans Kaliber denken und auf eine Munitionsart konzentrieren, außerdem ein bis zwei Granaten mitnehmen)
8 Bewegungskarten
2 Heilung
2 Rüstung
2 Ausweichen/Rüstung
2 Kostenreduktion
4 frei wählbare Karten (Missionsanforderungen beachten)

Versucht die Kosten der Karten so niedrig wie möglich zu halten, damit Ihr sie zur Not als Bewegungskarten einsetzen könnt. Achtet auch darauf, welche Karten Ihr sehr oft ablegt, ohne sie zu nutzen und passt Euer Deck entsprechend an.

Passwörter:

Gebt folgende Passwörter ein und freut Euch über ein paar ganz besondere Karten:
viper
mika
karen
jehuty
xmeight

Im Einsatz



Achtet auf die Laser-Detektoren! Unter denen müsst Ihr durchkriechen.



Tote Wachen vereinfachen den Einsatz, vermiesen Euch aber auch das Ranking.

Grundsätzlich gilt: erst ballern, dann fragen! Zwar belohnt das Spiel unauffälliges und schnelles Vorgehen mit einem guten Ranking, aber vor allem in späteren Levels wird es ganz schön knifflig, den Wachen und ihren elektronischen Helfern nur aus dem Weg zu gehen. Wer kein Risiko auf sich nehmen will, schaltet die Wächter kurzerhand aus – am besten von hinten. Aber aufpassen, dass Ihr die Wache wirklich in einer Runde wegputzen könnt, sonst schlägt sie nämlich Alarm. Werdet Ihr entdeckt, so ist das kein Grund zur Panik – während Wächter um Hilfe rufen, habt Ihr oft noch eine Runde Zeit, sie auszuschalten.

Level-Übersicht

Kontrollraum / Lobito-Labor / Tor

An dieser Stelle verraten wir Euch Tipps für einzelne Level. Allerdings beschränken wir uns bei dieser Analyse auf die wirklich harten Nüsse. Zur besseren Übersicht notieren wir die Abschnitte, die wir überspringen, am linken Rand.

Ruinen: Unterer Abschnitt

Schleicht bis zu der frisch gemauerten Wand, wobei Ihr auf die Sicherheitskamera achten solltet. Nach einer kurzen Sequenz verlasst Ihr den Level schon wieder.

Minenfeld: Unterer Abschnitt

Benötigte Karten: Minendetektor



Benutzt den Minendetektor oder unseren Screenshot, um die Minen und Wachen zu umgehen.

Waffenlager

Vorsicht: Die Wachen hier tragen Rüstung, Ihr braucht also eventuell mehr als einen Schuss, um sie zu erledigen. Außerdem sind die Nischen in den Gängen mit Laserfallen gesichert. Das C4 ist im linken Raum im ersten Stock. Vorsicht vor Wachrobotern und den Selbstschuss-Kameras. Für die Roboter braucht Ihr Granaten – oder viele Bewegungs-Karten.

Ruinen: Unterer Abschnitt

Benötigte Karten: C4

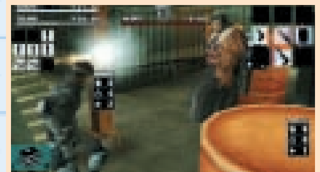


BRC-026 / Wohntrakt

Erledigt erst Wache und Kamera, sprengt dann die instabile Wand mit dem C4. Denkt dran, dass Ihr das C4 mit einem Schuss zur Explosion bringen müsst. Steigt auf die Mauern hoch, um die Wachen von dort auszuschalten. Eine Stinger-Rakete wartet auf der Klippe.

BRC-026 – Leone

Benötigte Karten: Heilung, Nikita-Raketen, Panzerung, Ausweichen



Leone hält jede Menge aus und ist von vorne und von der Seite nahezu unverwundbar. Trennt Snake und Teliko, damit Leone einem von beiden folgt. Der andere schießt Leone in den Rücken. Lockt ihn in die Nähe der Fässer für extra viel Schaden inklusive lästiger Verbrennungen. Nikita-Raketen sind ebenfalls hilfreich. Passt auf, dass Ihr gegen Ende des Kampfes ein paar gute Karten in der Hand habt, denn im Anschluss müsst Ihr flüchten und es mit einem halben Dutzend Wachen aufnehmen.

Ruinen: Oberer Abschnitt

Ein neuer Gegner: Fliegende Roboter-Kameras. Trickst sie mit einer Stealth-Karte aus oder schießt sie einfach ab.

Zugbrücke

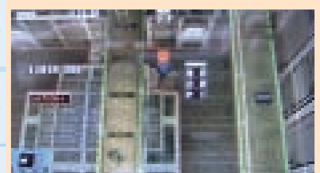
Minenfeld: Oberer Abschnitt

Benötigte Karten: Minendetektor

Mit dem Minendetektor und vielleicht einer Stealth-Karte solltet Ihr hier gut durchkommen.

Ebro-Turm 1

Benötigte Karten: Uniform-R, -B, und -G, C4



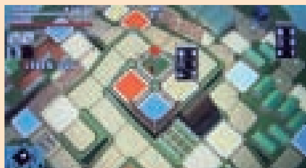
Zunächst schnappt Ihr Euch die drei bunten Uniformen rechts und links vom roten Raum, dann verlasst Ihr das Level und aktualisiert Euer Deck. Zieht die rote Uniform an, verlasst den roten Raum nach rechts und kriecht im nächsten Raum durch den Schacht nach Norden. Nach links kommt Ihr jetzt zurück in den roten Raum. Die Treppe hoch und in die grüne Uniform gewechselt! An der

Fortsetzung: Level-Übersicht

linken Seite befindet sich ein Raum mit Terminal – aktiviert es. Jetzt müsst Ihr über die Brücke und die Wache ausschalten. Dann die blaue Uniform anziehen – der Rest erklärt sich von selbst.

Ebro Turm: Clown/Teliko

Benötigte Karten: Minendetektor, Panzerung, Heilung, Nikita-Raketen, Granaten



Wenn Ihr den Aufzug verlasst, wartet Ihr erst einmal, bis Ihr ein paar anständige Karten auf der Hand habt. Dann durch die Tür und auf in den Kampf. Arbeitet Euch an der linken Wand entlang möglichst weit nach oben und in die Mitte vor, am besten auf Telikos Startposition. Ohne Minendetektor müsst Ihr kriechen, um die Minen auszuschalten. Von oben stellt Ihr Euch am besten auf ein rotes Feld und nehmt Teliko unter Feuer – verursacht Brandschaden mit der Nikita!

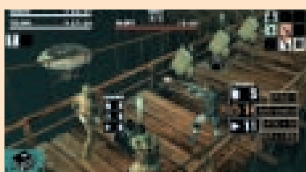
Waffenlager

Benötigte Karten: Lv. 1, Lv. 2,

Hier kennt Ihr Euch ja schon aus. Achtet auf die Laserbarrieren und Kameras und gebt einem Charakter beide Schlüsselkarten. Haltet Euch rechts und geht die Treppe hoch. Im ersten Stock sind in beiden Räumen PSG-1 versteckt. Nehmt alle vier mit!

Hängebrücke

Benötigte Karten: PSG-1, Stinger



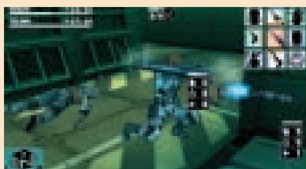
Hängebrücke

Gebt am besten einer Figur alle Sniper-Gewehre (oder kauft mehr im MGS-1 Pack), haltet Euch zurück und erledigt die fünf Flugroboter nach und nach. Vorsicht: Zwei davon kommen Eurer Startposition gefährlich nahe. Ihr könnt allerdings eine Entdeckung vermeiden, wenn Ihr aus ihrem Sichtfeld rausrennt, selbst wenn schon ein Ausrufezeichen über den Bots aufgetaucht ist.

Vor FAR / Gebirge

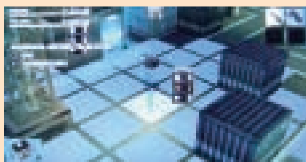
Kraftwerk

Benötigte Karten: Nikita-Raketen



Diese Mission ist sehr lang und voller Wachen. Macht es Euch einfach und erledigt sie alle so schnell wie möglich. Keine Angst vor Alarm, er ist fast unvermeidbar und letztlich sind Snake und Teliko den meisten Wachen überlegen. Ihr müsst immer nur ans Ende des Abschnitts kommen, kämpft also nicht unnötig lange rum. Wenn Ihr die Nikitas einsetzen müsst: Mit der ersten Rakete solltet Ihr den Wächter erledigen, sonst schießt er Eure Flugkörper ab. Das zweite Terminal erreicht Ihr über den Luftschacht in der Nähe des ersten Ziels. Später müsst Ihr Euch den ganzen Weg wieder zurück freischießen – die Thermo-Brille hilft dabei, ist aber nicht unbedingt nötig.

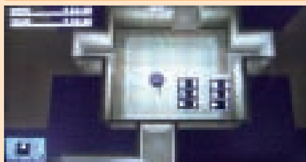
Vor FAR



Den versteckten Eingang findet Ihr auf unserem Screenshot.

14: FAR

Benötigte Karten: C4, Nikita-Raketen



Haltet Euch links, dann sprengt die nördliche Wand, um ein paar Karten einzusacken. Auftrag erledigt.

14-1: Leone

Benötigte Karten: Heilung, Rüstung, PSG-1, Nikita-Raketen, Granaten



Haltet Euch an die Taktik aus dem ersten Kampf, allerdings solltet Ihr diesmal zuerst Leones Begleiter ausschalten. Vorsicht: Er kann selbst Flammenwerfern ausweichen, wenn Ihr ihn frontal angreift.

14-2

14-3: Clown

Benötigte Karten: Heilung, Rüstung, Nikita-Raketen, Granaten



Ihr habt es zwar mit mehreren Telikos zu tun, konzentrieren solltet Ihr Euch aber auf die mit den meisten Trefferpunkten – das ist nämlich Clown. Eure eigene Teliko könnt Ihr nicht immer steuern, deshalb nutzt ihre Karten so gut es geht, wenn Ihr die Gelegenheit habt. Versucht Clown aus erhöhter Position in den Rücken zu schießen. Achtet darauf, nicht die echte Teliko zu treffen. Wenn möglich, schaltet die anderen Atrappen aus, deren Lebenspunkte sind niedrig und ihr spart Euch so viel Ärger.

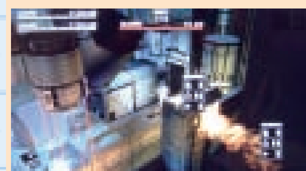
14-4 ??? - Metal Gear

Benötigte Karten: Heilung, Stinger-Raketen, PSG-1, jede Art von schwerer Distanzwaffe (keine Nikitas!) für Snake; Teliko braucht Heilung, Sturmgewehre und Kostenreduzierung für Verbündete

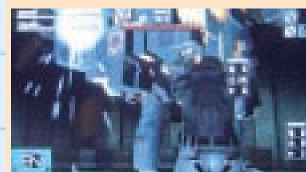
Keine Panik: Metal Gear ist groß, aber schwerfällig. Bleibt als Snake einfach stehen und wartet, bis er seine Raketen aus den beiden Armen startet. Versucht, immer weniger als 10 Kosten zu haben, wenn Ihr Euren Zug beendet. So könnt Ihr nämlich auf seine Arme feuern, während die Raketen in der



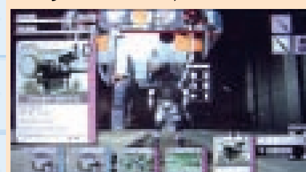
Luft schweben. Rote Vierecke zeigen deren Einschlagspunkte – weicht nach Bedarf aus, denn die Raketen treffen auch noch alle Felder, die an das rot markierte angrenzen. Derweil zerstört Teliko die beiden Schaltpulte im Inneren Metal Gears.



Vorsicht, Granaten und Raketen bringen gar nichts, am besten Ihr benutzt Sturmgewehre und Flammenwerfer. Den Roboter könnt Ihr ignorieren; wird er zerstört, erscheint ein neuer. Sind die Schaltpulte zerstört, kann Snake immer die Arme Metal Gears angreifen, die Panzerung verschwindet.



In der zweiten Phase bleibt Snake nahe an Metal Gear und feuert aus allen Rohren. Der Energiestrahl macht etwa 300 Schaden – das kann man schon mal aushalten. Zur Not versucht Ihr, hinter den Roboter zu kommen. Mit Stinger-Raketen, der Mosin-Nagant (MGS-3 Pack) oder der RPG-7 (ebenfalls MGS-3 Pack) und der XM-8 (siehe Passwort-Kasten) ist Metal Gear kein Problem. Teliko kann den Energiestrahl stoppen, wenn sie die Säulen im Roboter zerstört. Das ist allerdings fast unmöglich – und kaum nötig. Lasst sie lieber Kostenreduzierung für Snake spielen.



Pokémon SMARAGD

Die besten Kniffe der Experten-Züchter



PROFI-TIPPS

Bei "Pokemon Smaragd" ist nach der Liga-Meisterschaft noch lange nicht Schluss. Wer die Sonder-Matches in der Kampfzone bestehen und alle Herausforderungen gewinnen will, braucht Profi-Wissen. Ihr müsst nicht nur die verschiedenen Pokémon-Arten genau kennen und neue Mischungen züchten, sondern diese auch mit individuellen Manövern und Ausrüstung optimieren – wie das funktioniert, verrät unser Crash-Kurs.

Effektive Kämpfe

Wichtigstes Handwerkszeug eines Pokémon-Trainers ist das eingebaute Pokedex und die Kampftabelle: Jedes der 386 Pokémon lässt sich einem oder zwei von 17 Typen zuordnen – Ihr erfahrt den Typ Eurer Schützlinge im Pokémon-Bericht des Pokedex. Die Typen kontern sich gegenseitig aus, so bekämpft der kluge Trainer etwa ein Feuer-Pokémon mit einer Wasser-Attacke. Sucht einfach rechts in der Kampftabelle den Typ des feindlichen Pokémon: Die Spalte darunter verrät Euch, welche Attacken besonders heftige bzw. kaum Wirkung zeigen. Grüne Felder markieren doppelten Schaden, Gelb bedeutet halber Schaden und bei Rot zeigt Eure Attacke keine Wirkung – wechselt ein effektives Pokémon ein!

Etwas kniffliger wird die Sache bei Pokémon, die zwei Typen angehören: Greift Ihr etwa mit einer Elektro-Attacke ein Pokémon der Typus 'Wasser und Elektro' an (siehe Tabelle), gleichen sich Vor- und Nachteile der Typen aus.

Abseits der Konterregeln kassiert Ihr obendrein einen Schadensbonus, wenn der Typ Eures Pokémon und der Typ seiner Attacke identisch sind: Ein Feuer-Pokémon kann eben immer noch am besten Feuer spucken. Diese Regel klingt auf den ersten Blick recht simpel, kann Euch aber gerade in der Kampfzone den entscheidenden Vorteil verschaffen: Wer Pokémon wild durcheinander kreuzt und mit neuen Manövern bestückt, verliert im Typen-Wirrwarr den Überblick.

Das optimale Team

Jedes Pokémon besitzt also eine oder mehrere Schwächen, nur im Team sind sie stark – eine ausgewogene Mischung gilt als Schlüssel zum Champion-Titel. Optimal ist ein Team, das möglichst vielen Pokémon-Typen mit effektiven Attacken entgegen treten kann. Im Laufe des Abenteuers werdet Ihr immer mehr Pokémon-Typen fangen und tauschen.

Das Sammeln, Trainieren und Arrangieren ist aber nur die halbe Miete, denn der Profi-Züchter muss die Schwächen jedes einzelnen seiner Pokémon ausgleichen. Das klappt sowohl mit offensiven als auch defensiven Maßnahmen. Mit technischen Maschinen (TM) und versteckten Maschinen (VM) bringt Ihr Euren Pokémon neue Manöver bei – und zwar mit System. So könnt Ihr nach und nach nicht nur alle Gegner-Typen bekämpfen, sondern auch einzelne Pokémon vor ihren Todfeinden schützen. Ihr lehrt etwa die Wasser-Attacke 'Surfer' einem Pflanze-Pokémon, damit es die ihm gefährlichen Feuer-Pokémon löscht. Auch durch Züchtung könnt Ihr Pokémon die Angriffe anderer Typen beibringen, denn der Zögling beherrscht Manöver beider Eltern: Dazu bringt Ihr zwei Pokémon gegensätzlichen Geschlechts in die Pokémon-Pension.

Ihr dürft aber nicht nur die Angriffe eines Pokémon optimieren, auch defensive Strategien sind möglich. Wenn Ihr die Pokémon-Typen bei der Züchtung mischt, lässt sich die Gefahr effektiver Angriffe verringern – denn nur wenn eine Attacke gegen beide Typen wirkungsvoll ist, kassiert Ihr einen KO-Schlag. Zudem gebt Ihr Euren Schützlingen Items, die sie im Kampf eigenständig einsetzen. So überreicht Ihr dem Pflanze-Pokémon z.B. eine Pirsifbeere, damit es sich nach einer gefährlichen Vergiftung heilen kann (siehe Tabelle). Andere Items fungieren dagegen nicht als einmaliges Ass im Ärmel, sondern verbessern dauerhaft Talente des Trägers. Der Drachenzahn stärkt Attacken des Typs Drache und die Flinkklaue erhöht die Chance auf den Erstschlag – experimentiert mit Euren eroberten Schätzen! Egal ob in den ersten Arena-Matches, Liga, Kabellos-Club oder Kampfzone: Wer unsere Kniffe beherzigt, wird mit jedem Gegner fertig. *oe*

Kampftabelle

EUER ATTACKE-TYP \ GEGNERISCHER POKÉMON-TYP	NORMAL	FEUER	WASSER	ELEKTRO	PFLANZE	EIS	KAMPF	GIFT	BODEN	FLUG	PSYCHO	KÄFER	GESTEIN	GEIST	DRACHE	UNLICHT	STAHL
NORMAL													gelb	rot			gelb
FEUER		gelb	gelb		grün	grün						grün	gelb		gelb		grün
WASSER		grün	gelb		gelb				grün				grün		gelb		
ELEKTRO			grün	gelb	gelb				rot	grün					gelb		
PFLANZE		gelb	grün		gelb			gelb	grün	gelb		gelb	grün		gelb		gelb
EIS		gelb	gelb		grün	gelb			grün	grün					grün		gelb
KAMPF	grün					grün		gelb		gelb	gelb	gelb	grün	rot		grün	grün
GIFT					grün			gelb	gelb				gelb	gelb			rot
BODEN		grün		grün	gelb			grün		rot		gelb	grün				grün
FLUG				gelb	grün		grün					grün	gelb				gelb
PSYCHO							grün	grün			gelb					rot	gelb
KÄFER		gelb			grün		gelb	gelb		gelb	grün			gelb		grün	gelb
GESTEIN		grün				grün	gelb		gelb	grün		grün					gelb
GEIST	rot										grün			grün		gelb	gelb
DRACHE															grün		gelb
UNLICHT							gelb				grün			grün		gelb	gelb
STAHL		gelb	gelb	gelb		grün							grün				gelb

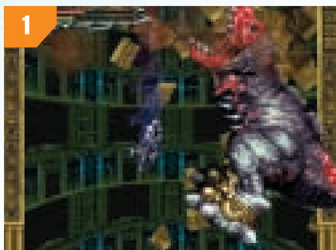


Castlevania
Dawn of Sorrow

SCHLOSS-KARTE

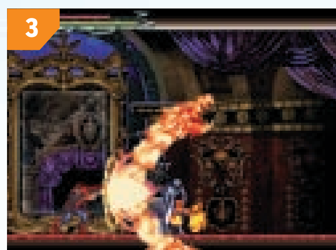
Bis in die Tiefen der Hölle: Mit unserer Karte sehr Ihr jeden Abspann.

Das Schloss ist groß und verwinkelt – aber keine Angst, wir führen Euch sicher durch. Auf unserer Karte haben wir Schlüsselstellen im Spiel markiert und geben Tipps.



1 Kletterpartie: Nach dem Sturz müsst Ihr wieder ganz nach oben.

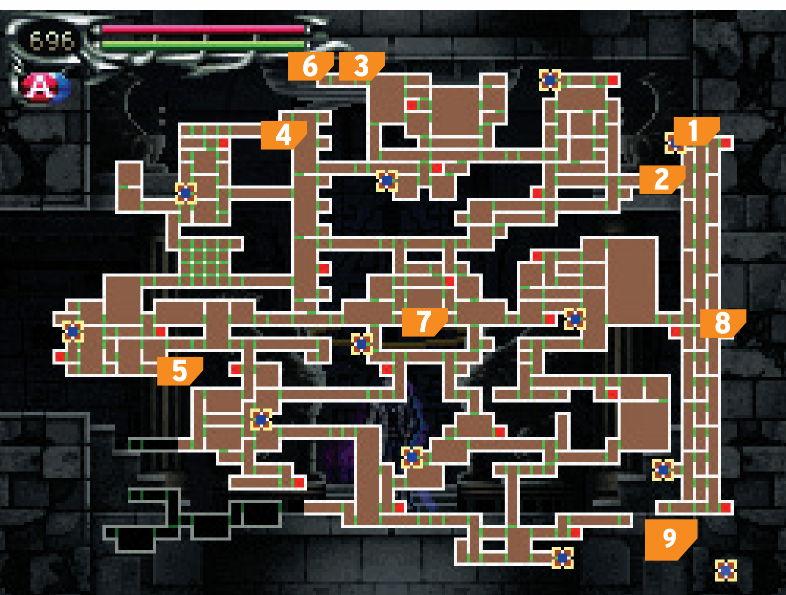
Habt Ihr diesen Bosskampf überstanden, klettert Ihr nach oben und springt über den frisch entstandenen Abgrund. Dort warten nicht nur ein Teleporter, sondern auch der Turmschlüssel. Mit dem geht es dann bei **(2)** weiter zum vermeintlichen Ende.

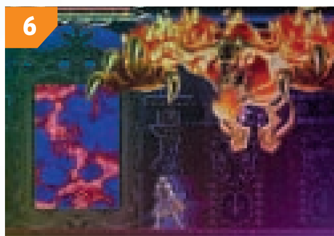


3 Zu früh gefreut: Besiegt Dario und Ihr seht den schlechtesten Abspann.

Wenn Ihr es eilig habt, dann eliminiert Dario, schwach genug ist er. Der folgende Abspann ist allerdings wenig befriedigend. Kein Wunder, denn um mehr zu sehen, müsst Ihr erst eine weitere Fähigkeit lernen – es lohnt sich!

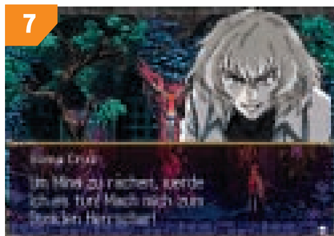
4 Hier braucht Ihr folgende Seelen: Killerclown, Axtritter und Ukoback. Damit macht Ihr den Weg frei zu einem Boss, der Euch eine besondere Seele schenkt. Mit ihr könnt Ihr in Spiegel eindringen. Das braucht Ihr nicht nur bei **(5)**, sondern auch bei Dario **(3)**.





6 Spieglein, Spieglein an der Wand: Dort erledigt Ihr die Quelle von Darios Kraft.

Benutzt die Paranoia-Seele, um in den Spiegel zu gelangen und Darios wahres Ich zu sehen. Danach kehrt Ihr zum Hofgarten zurück.



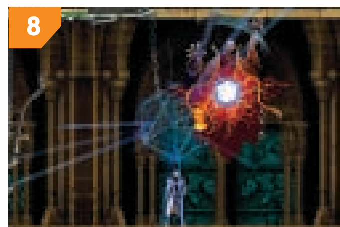
7 Ohne Minas Amulett erliegt Soma den dunklen Mächten.

Mit dem neu erworbenen Siegel öffnet Ihr die vorher lang verschlossenen Doppeltüren. Dahinter wartet Celia – und ein weiterer Abspann; vorausgesetzt, Ihr tragt Minas Amulett *nicht*. So schaltet Ihr den Julius-Mode frei.



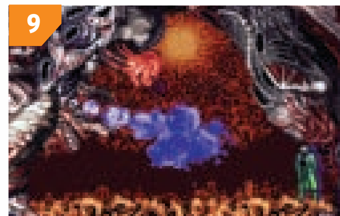
Julius Belmont kämpft sich wie im Ur-Castlevania durch das Schloss.

Wollt Ihr stattdessen weiterspielen und das richtig dicke Ende erleben, dann legt Ihr einfach Minas Amulett an, und es geht nach einer kurzen Sequenz weiter.



8 Unbedingt üben: Das fünfte magische Symbol braucht Ihr zum Sieg.

Am Fuß des großen Turms zerbricht Julius das Siegel im Boden, und Ihr könnt 'gen Unterwelt hinabsteigen. Ganz unten wartet der Sensenmann, für den Ihr reichlich Heiltränke und vor allem ein ruhiges Händchen braucht, denn das magische Symbol ist diesmal besonders kompliziert.



9 Die erste Form des Endgegners übersteht Ihr mit etwas Geduld schadlos.

Beim Endkampf braucht Ihr vor allem Geduld. Lasst Euch Zeit und konzentriert Euch auf die Defensive, während Ihr die Abaddon-Seele benutzt, um Knie und Kopf des Endgegners mit Heuschrecken-Schwärmen einzudecken. Mit genug Mana-Tränken habt Ihr leichtes Spiel.

Gute Unterhaltung!

Multimedia >>

AB SEITE 100

...MEHR ALS EIN SPIELE-HANDHELD

Gizmondo, der Neuling unter den tragbaren Kraftwerken, will nicht nur Spielgefährte sein **– wir zeigen alle seine Talente.**



Wann kommt er endlich auf den Markt? Gizmondo.



AB SEITE 96

...MEHR ALS EIN HANDY

Nokia lässt nicht locker – der Taschenspieler mit dem Hochkant-Display lockt mit exklusiven und preisreduzierten Spielen. **N-Gage – wir testen.**

AB SEITE 102

...MEHR ALS EIN STATUSSYMBOL

Schick aussehen ist kein Fehler, aber sind sie auch zum Spielen geeignet? **Wir zeigen die besten Handy-Spielkameraden.**





AB SEITE 112

...MEHR ALS NUR ALT

In jeder Ausgabe stellen wir einen tragbaren Exoten vor. Dieses Mal gebührt die Ehre dem ersten Spiele-Handheld mit farbigem Display **– Atari Lynx.**

Leseführung >>

Die ganze Welt des mobilen Entertainments

Während wir uns im Testteil der *Mobile Gamer* den drei Schwergewichten Game Boy Advance, Nintendo DS und Sony PSP widmen, kommen in der Multimedia-Rubrik alle anderen Handheld-Facetten zum Vorschein. So finden Freunde von N-Gage, Gizmondo und Pocket-PC alles Wissenswerte zu ihrem System auf den eigens dafür reservierten Seiten. Auch Spannendes über normale Handys mit ihren Spiele-Fähigkeiten und Tipps zu kostenpflichtigen Downloads kommen nicht zu kurz. Ganz zu schweigen von unserer exklusiven Vorstellung mobiler Exoten und Oldies wie dem Atari Lynx. Und nicht zu vergessen: Kinohits auf UMD-Datenträger für die portable Playstation.



N-Gage Arena >>



Bei seinen Spiele-Ambitionen hat Handy-Hersteller Nokia bereits Lernfähigkeit und schnelle Reaktion bewiesen: Klagen über die Defizite der ersten N-Gage-Generation wie seitliches Telefonieren und umständlicher Game-Card-Wechsel führten zur raschen Veröffentlichung des N-Gage QD mit seinem erheblich stilvolleren Design und besserer Bedienbarkeit.

Der Markterfolg des Spiele-Handys hält sich dennoch in Grenzen, und so überraschte Nokia auf der diesjährigen E3-Messe mit einem produktpolitischen Kniff, der das Überleben der N-Gage-Idee auf Dauer sichern soll. Statt hochwertiges Handy-Spiel nur auf einer Plattform anzubieten, unterstützen in Zukunft eine ganze Reihe Smartphones (also hochgezüchtete Mobiltelefone mit PDA-Zusatzfunktionen) die erweiterten Spiele-Fähigkeiten. Dabei sollen zukünftige Titel – ab Ende des Jahres will man erste Entwicklerkits bereitstellen – vor allem von den leistungsfähigen Prozessoren und 3D-Spezialchips kommender Smartphone-Generationen profitieren. Auf der E3 wurden auf einer Prototyp-Hardware erste Grafikdemos von (im Handy-Bereich) revolutionärer Qualität gezeigt: In rasanten Kamerafahrten säbelte sich ein Blech-Ninja über einer nächtlichen Skyline durch eine Armada von Flug-Robotern.



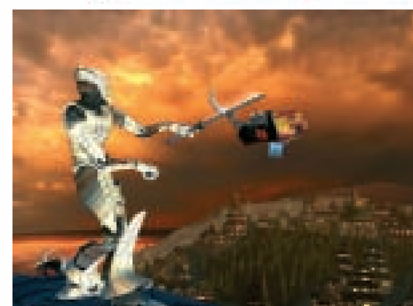
Vollwertiges Pad zum Rausziehen: So könnte ein Nokia-Smartphone mit N-Gage-Technik aussehen.

Neues Leben für N-Gage

Nokia hält Handy-Spielern die Treue: Zukünftige Smartphones werden N-Gage-Funktionalität besitzen.

Neben schneller 3D-Grafik soll sich Nokias nächste Spielegeneration durch umfassende Multiplayer-Unterstützung definieren – die offizielle Online-Gemeinde 'N-Gage Arena' wird also weiter bestehen. Dem Spielmodul könnte dagegen das Ende winken: Laut Nokia wird der Kunde seine Spiele via Smartphone und über seinen PC beziehen – ob es die Titel parallel dazu im Laden als verpackte 'Multimedia Memory Cards' geben wird, ist ungewiss. Der Spieleeinkauf via Computer und Internet hat nicht nur den Vorteil der ständigen Verfügbarkeit: Über eine Aufbewahrungsfunktion wird der PC als Spielearchiv genutzt, auf dem Smartphone gelöschte Titel werden beliebig via Bluetooth oder USB-Kabel neu auf dem Handy installiert.

Ist das N-Gage mit Nokias neuer Strategie tot? Als einzelnes Handheld, das im Videospiel-Handel mit GBA, DS oder PSP konkurriert, mittelfristig schon. Die Idee der Verquickung von Handy und potenter Spiele-Hardware aber ist vitaler denn je. Mit geschätzten 25 Millionen verkauften Nokia-Smartphones in diesem Jahr und einem boomenden Markt ist diese Plattform erheblich weiter verbreitet als die klassische Konkurrenz – kein ernstzunehmender Hersteller wird es sich leisten können, diesen Mobilspielmarkt zu ignorieren. *sf*



Potente 3D-Beschleuniger sollen in Zukunft für flüssige Polygon-Optik und geringen Stromverbrauch sorgen.



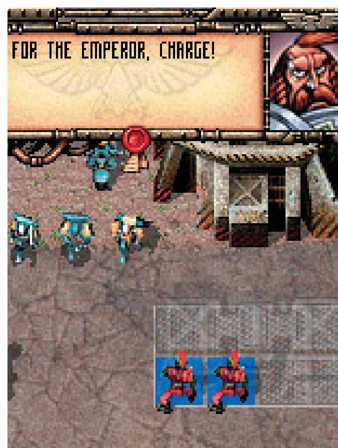
Neues QD-Modell

Nokia auf den Spuren von Nintendo und Sony: "In der Vergangenheit gab es häufig von Endkunden und Handel Anfragen, eine Variation des N-Gage QD anzubieten", meint Nokias Global Sales Director Jukka Hosio und begründet damit die Veröffentlichung einer N-Gage QD Silver Edition. Wie der Name andeutet, besitzt die Sonderausgabe eine silbern glänzende Vorderseite, an Technik, Funktionen und Elementen hat sich im Vergleich zum normalen, grauen QD nichts geändert. Auch der Preis der silbernen Sonderausgabe, die bereits ab Anfang September erhältlich sein sollte, wird sich im bekannten Rahmen bewegen – ab etwa 150 Euro ohne Vertrag seid Ihr dabei.

N-Gage QD Silver Edition
Hersteller: Nokia • Termin: September

Warhammer 40.000 Glory in Death

Denken >> Runden-Strategie





Zunächst bewegt Ihr Eure Kampfeinheiten über die detailliert gezeichneten Karten, anschließend kommt's zu Fern-, Nah- und psychischem Kampf.

Wer jemals einer Runde "Warhammer 40.000" beigewohnt hat, kann sich eine kompetente Handy-Umsetzung des SciFi-Brettspiels nur schwer vorstellen – zu komplex und langwierig scheint das Armeen-Geschiebe in natura. Die britischen Entwickler Razorback Developments haben sich dennoch der kultigen Lizenz angenommen und versprechen mit "Glory in Death" ein schnelles und kurzweiliges Strategical, dem es dennoch nicht an Tiefe mangelt – wovon wir uns bei der ersten öffentlichen Präsentation auf der Games Convention überzeugen durften.

Einen guten ersten Eindruck hinterließ die detailreiche Optik mit dezentem Comic-Flair: In satten Farben werden die Eis-, Dschungel-, Vulkan- und Wüstenlandschaften dargestellt, in denen Ihr Truppen platziert und verheizt. Vier Rassen – Space Marines, Chaos, Orks und Eldar – dürfen gespielt werden, jede mit einer eigenen, von einem Profi-Drehbuchschreiber erdachten Story. Die rundenbasierten Kämpfe gliedern sich in vier Phasen. Zunächst werden die Einheiten bewegt, anschließend kommen Fern-, dann Nahkampfwaffen und zuletzt psychische Attacken zum Einsatz. Trotz weitgehenden Verzichts auf Zahlen und Statistiken ist "Glory in Death" strategisch anspruchsvoll und vielfältig: 19 Missionstypen (wie Ressourcenverteidigung oder Rettungseinsätze), 60 verschiedene Einheiten (plus eine Bonus-Truppe je Rasse, die sich über die N-Gage Arena freischalten lässt), 60 auch kooperativ zu bestehende Story-Levels und 20 'Skirmish'-Schlachtfelder bieten Beschäftigung für ausgebuffte Handy-Generäle.

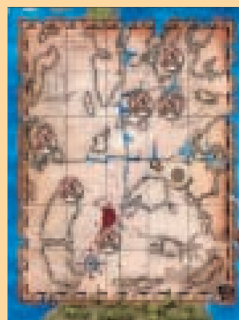


Ähnlich "Advance Wars" wird zum Auswürfeln der Kampfergebnisse in eine hübsche Seitenansicht geschaltet.

"Komplexe Strategie, leicht gemacht: Kurzweilige Umsetzung des schillernden SciFi-Tabletops"
Entwickler: Razorback Developments • Termin: März 2006

High Seize

Denken >> Runden-Strategie





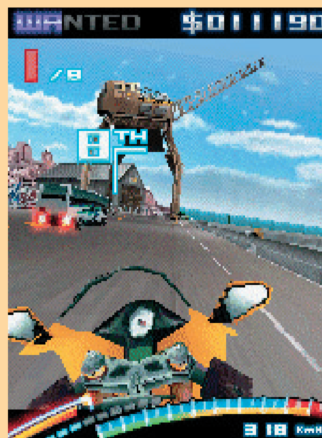
Mit Euren Schiffen erobert Ihr die riesige tropische Inselwelt, besetzt Städte sowie Forts und vernichtet jegliche karibische Konkurrenz.

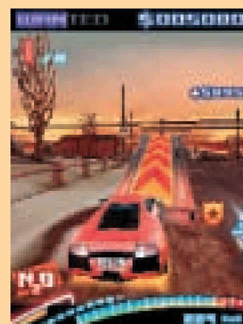
Gut geklaut: Die "Pathway to Glory"-Macher Red Lynx orientieren sich unverblümt an Nintendos genialer "Advance Wars"-Reihe, um N-Gage-Spieler in den Genuss süchtig machender Runden-Strategie zu bringen. Die Karibik des 17. Jahrhunderts liefert den Ozean-blauen und Dschungel-grünen Hintergrund für 36 motivierende Einzelspieler-Missionen. Mit Infanterie, Kanonieren und natürlich jeder Menge Ruder- und Segel-Einheiten erforscht Ihr rundenweise die großen Karten; bei der Konfrontation mit den Truppen von Piraten und konkurrierenden Kolonialmächten geht's in einen Kampf-Bildschirm. Eingreifen könnt Ihr bei den hübsch animierten Schlachten nicht mehr – wieviel Prozent Eurer Leute überleben, wird aus den Attributen der Einheiten unter Einfluss des Terrains errechnet. Wie beim großen GBA-Vorbild verdient Ihr die Ressourcen zum Kauf neuer Truppen durch das Besetzen von Siedlungen. Bis zu vier Spieler dürfen auf 30 weiteren Karten online gegeneinander antreten.

"Advance Wars in der Karibik: Pfiffige Runden-Strategie zu Wasser und zu Lande"
Entwickler: Red Lynx • Termin: Oktober

Asphalt Urban GT 2

Rennspiel >> Arcade





Trotz Detail- und Effektreichtum wird Euch die rasante Jagd über öffentliche Straßen in flüssiger 3D-Grafik präsentiert.

Ein ordentliches N-Gage-Rennspiel bekommt einen pfiffigen Nachfolger: "Asphalt Urban GT 2" ist wie der Vorgänger ein reinrassiger Arcade-Raser, bei dem Ihr möglichst auf die Bremse verzichten und dafür umso häufiger den dreistufigen Turbo einsetzen solltet. Das nötige Nitro wird gekauft oder durch Überfahren dem Asphalt entrissen, nebenbei achtet Ihr auf Radarfallen und Euch verfolgende Polizeifahrzeuge und Hubschrauber. Die Raserei besticht durch flüssige und effektreiche Grafik sowie eindrucksvollen Umfang: Die Rennen finden in 14 Szenerien (wie London, San Francisco oder Tokio) statt, insgesamt dürfen 45 verschiedene, lizenzierte Wagen und Motorräder gefahren und getunt werden. Vier Spieler treten via Bluetooth gleichzeitig an, die N-Gage Arena bietet zudem Ranglisten und den Download von 'Ghosts'.

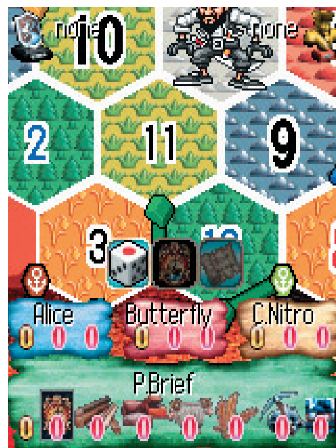
"Grafisch ansprechende Arcade-Raserei mit dickem Fuhrpark und Verfolgungsjagden"
Entwickler: Gameloft • Termin: November



Catan

Denken >> Runden-Strategie

Deutsche Strategie-Finesse in japanischer Umsetzung für finnisches Handheld: Capcom verantwortet die erste tragbare Digi-Variante des Brettspiel-Bestsellers "Die Siedler von Catan". Auf der bekannten Zufallsinsel aus 19 Hexfeldern siedelt Ihr mit drei CPU- oder menschlichen Kollegen um die Wette, baut Straßen sowie Siedlungen und hofft auf Euer Würfelglück, um Rohstoffe wie Holz oder Getreide zu bunkern. Ressourcen-Mangel wird durch geschickten Handel mit den Gegnern vermieden. Neben Einzelspiel und Turnier, bei denen zehn Siegpunkte zum Rundengewinn führen, sorgen 16 Missionen mit Aufgaben wie 'Baue die längste Straße' oder 'Beende das Spiel in 40 Runden' für Abwechslung. "Catan"-Fans gefällt's, erfahrenen Strategie-Spielern dürfte das Gebotene aber zu wenig sein.



Die Grafik ist ordentlich, aber der Thematik entsprechend simpel.

Catan

Entwickler	>> Capcom
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Besonderheiten	>> Missions-Modus, freispielbare Charaktere

USK: frei

1 bis 4 Spieler

Multiplayer	8 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	5 von 10

6 von 10 SPIELSPASS

Kompetente Umsetzung des Brettspiel-Klassikers mit zweckmäßiger Optik und brauchbarer KI.

The Roots

Abenteuer >> Action-Rollenspiel

Dank dem polnischen Entwickler Tannhauser Gate kommen "Diablo"-Fans auch auf dem N-Gage zu einer motivierenden Mischung aus Fantasy-Gemetzel und Rollenspiel. Als Ritter, Zauberer, Krieger, Magier oder Dieb soll das Land Lorath gerettet werden, was durch Monster-Mord in fünf Landschaften (wie Wald, Gebirge oder Wüste) mit rund 50 ober- und unterirdischen Örtlichkeiten geschieht. Für blindwütigen Kampf und Erledigung simpler Sammel-Missionen gibt's Erfahrung, Gold und Gegenstände, im Spielverlauf verbessern sich Bewaffnung, Rüstung, Attribute und Spezialfähigkeiten Eures Helden. Die Fantasy-Action geht gut von der Hand und die Item-Gier motiviert gewaltig, allerdings ist die Polygon-Grafik von "The Roots: Gates of Chaos" grobschlächtig und unansehnlich.



Schade: Die hässliche 3D-Optik schmälert den Spaß am Action-RPG.

The Roots: Gates of Chaos

Entwickler	>> Tannhauser Gate
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Besonderheiten	>> Vierspieler-Coop-Modus via Bluetooth

USK: 6

1 bis 4 Spieler

Multiplayer	7 von 10
Grafik	4 von 10
Sound	6 von 10

6 von 10 SPIELSPASS

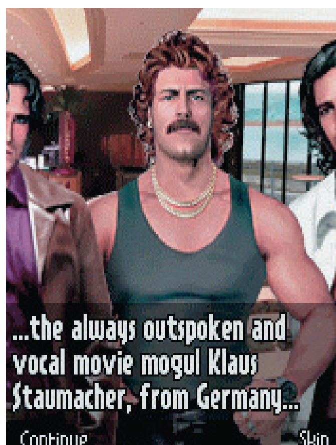
Umfangreicher und motivierender "Diablo"-Clone mit erschreckend schwacher 3D-Grafik.

Glimmerati

Mobile Gamer – Spiel des Monats

Rennspiel >> Arcade

Ungewohnte Ausgangssituation für ein Rennspiel: In der Rolle eines reichen Bürschchens flaniert Ihr gerade durch monegassische Straßen, als Maxwell MacCain, der Chef des Jet-Set-Rennclubs Glimmerati, an einer Ampel auf Euch aufmerksam wird. Einen kurzen Sprint später habt Ihr Eure Eintrittskarte für den exklusiven Verein gelöst: Ab jetzt könnt Ihr am Steuer luxuriöser Sportwagen fahrerisches Talent beweisen. Dank unzähliger Rennen gegen jeweils sieben Clubmitglieder steigert Ihr kontinuierlich Euren Ruhm.



Im Club Glimmerati trefft Ihr auf die Größen der High Society.

Der Story-Modus ist mit hübschen Standbildern garniert, die in allerlei High-Society-Lokalitäten entführen. Die Rennen selbst finden an nicht minder mondänen Stätten statt: Mailand, Monaco, Paris, die Alpen und ein freizuspielender Bonus-Ort stehen auf dem Fahrplan. Auch sieben der acht (frei erfundenen) Luxuskarossen müssen durch Bestehen von Rennduellen erkämpft werden. Nebenher winkt jede Menge Abwechslung vom Rundkurs-Gerase: So müsst Ihr z.B. unter Zeitdruck in einer überlangen Limousine eine feine Dame ins Hotel fahren, ein anderes Mal dürft Ihr bei einem Filmdreh weder die Kameracrew abhängen noch das Mindest-Tempo unterschreiten. Die Handhabung der Fahrzeuge ist zwar etwas simpel ausgefallen, dafür erfreut Ihr Euch an der schnellen, flüssigen 3D-Grafik mit feinen Lichteffekten. Neben der Story vertreiben Einzel- und Zeitrennen mobile Langeweile, via Bluetooth tragen vier N-Gage-Besitzer spannende Rennen aus. Dank Abwechslung und gewitzter Präsentation gehört "Glimmerati" zu den Highlights auf Nokias N-Gage.





Die Kurse durch Jet-Set-Wohngegenden und verschneites Gebirge besitzen auch Steigungen bzw. Gefälle – was sich durch manch gewagten Sprung bemerkbar macht.

Glimmerati

Entwickler	>> Bugbear
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Besonderheiten	>> weltweite Rangliste, zusätzliches Web-Angebot

USK: frei

1 bis 4 Spieler

Multiplayer	8 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	5 von 10

8 von 10 SPIELSPASS

Technisch gelungener Arcade-Raser mit einfallsreichem Story-Modus und viel Abwechslung.

Online-Bestellungen unter
www.maniac.de/gameplan

Die Zeit ist reif für einen neuen GAMEplan



GAMEplan.
Spielkonsolen und Heimcomputer
1972 - 2005
Zweite stark erweiterte Auflage
Von Atari zu Sega, vom Apple zur Sony PSP: Die Geschichte der Videospiele in ausführlichen Kapiteln, Tabellen und über 600 exklusiven Fotos
GAMEplan 1.5 Spielkonsolen und Heimcomputer 1972 - 2005
Winnie Forster

Game Boy Advance SP Famicom Edition

Vom Atari-Telespiel zum PSX-„Home Server", vom C-64 zum Nintendo DS: Nach dem ersten Buch der Spielkonsolen und Heimcomputer erscheint die auf 224 Seiten erweiterte, zweite Auflage des führenden Nachschlagewerks zur Geschichte und Technik der Computer- und Videospiele; dem Buch für alle, die nicht nur manchmal, sondern seit Jahren spielen und sammeln.

Über **400** Geräte im Überblick: Fast alle Kapitel der ersten Auflage wurden kräftig erweitert, dazu kommen neue Kapitel und Fotos zu den prominentesten japanischen Computer-Familien von Fujitsu, NEC und Sharp, europäischen Exoten (Oric-1, Enterprise & Co.) und vergessenen Konsolen der 8-Bit-Ära (Creativision, Adventurevision, Hanimex). Neben den Technologien der DVD-Frühzeit (z.B. Nuon) enthält die zweite Auflage Kapitel zur jüngsten Handheld-Generation, zu Gamepark GP32, Nokia N-Gage, Nintendo DS und Sony PSP.

74 durchgehend farbige Kapitel beschreiben die wichtigsten amerikanischen, japanischen und europäischen Hardware-Familien von 1972 bis 2005: Dazu Facts und Zahlen in Info-Kästen sowie eine ausführliche Beschreibung aller Nachfolger und Varianten. Reist durch die Videospiel-Epochen – von der 4-Bit-Urzeit bis in die DVD- und Breitband-Zukunft. Anhänge vergleichen die technischen Daten, verraten Hersteller, Erscheinungsjahr und Gebrauchtwert.

Wer den kompletten Durchblick will, der braucht diesen Schmöker!

Zweite, stark erweiterte Neuauflage:
fadengebunden, 224 Seiten mit über 600 Fotos und farbigen Abbildungen, Format 17x24 cm ISBN 3-00-015290-3

Händleranfragen an gameplan@maniac.de

Zahlungsbedingungen
Deutschland: Die Bezahlung ist nur per Bankeinzug möglich. Die Versandkostenpauschale beträgt 3,20 Euro - egal wieviele Bücher Ihr bestellt.
Ausland: Warenwert zzgl. 5,20 Euro Versandpauschale nur per Vorkasse

Bestellformular (bitte an der gestrichelten Linie ausschneiden – passt genau in einen Fensterbriefumschlag)

ABSENDER (BITTE DRUCKBUCHSTABEN)
NAME, VORNAME ____
STRASSE, NUMMER ____
PLZ, WOHNORT ____
DATUM, UNTERSCHRIFT ____

An die
Cybermedia GmbH
MAN!AC-Shop
Wallbergstraße 10

86415 Mering

Bestellschein

☐ **Exemplar(e) von „Spielkonsolen und Heim-Computer" zum Stückpreis von €24,80 (zzgl. €3,20 Versand).**

☐ Exemplar(e) von „Joysticks" zum Stückpreis von €17,80 Euro (zzgl. €3,20 Versand).



JOYSTICKS zeigt die besten und die coolsten Controller aus 30 Jahren Computer- und Videospielgeschichte. Vom Atari-Stick über die Pads von Sony und Nintendo bis zu den Präzisionsgeräten der Gegenwart. **JOYSTICKS** bringt jeden Spieler zum Staunen und Schmunzeln.

ACHTUNG: BITTE STETS BANKVERBINDUNG ANGEBEN!
KONTOINHABER ____
KONTONUMMER ____
BANK ____
BANKLEITZAHL ____

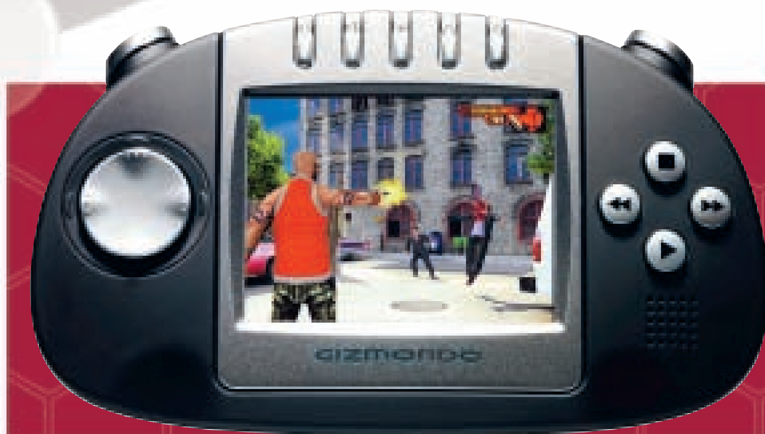


World of Gizmondo





Links die Benutzeroberfläche des Gizmondo, rechts ein Beispiel für ein "Smart-Add". Letztere bekommt, wer sich für die verbilligte Version des Grundgeräts entscheidet.



Vor allem durch besondere Features wie GPS-Navigation und Bluetooth-Konnektivität sollen Gizmondo-Spiele aus der breiten Handheld-Masse herausstechen.

Tragbarer Alleskönner

Spiele, Filme, MP3, GPS-Navigation, SMS und MMS – der Gizmondo lockt mit seinem Pfründen, ist aber immer noch nicht im Handel.

Während der Gizmondo in England bereits seit einem halben Jahr auf dem Markt ist, wurden Erscheinungstermine für das restliche Europa und die USA immer wieder verschoben. Aktueller Stand der Dinge: Zum Weihnachtsgeschäft soll der Gizmondo in Amerika in den Läden stehen, für Deutschland gibt es keinen Termin.

Dabei ist die Technik vielversprechend. Dank 400 MHz schnellem Prozessor und einem Grafikchip aus dem Hause Nvidia besitzt der Gizmondo ein Leistungspotenzial ähnlich wie Sonys PSP. Doch es kommt noch mehr: Der amerikanische Mutterkonzern Tiger Telematics hat nämlich Erfahrung in der Entwicklung von GPS-Geräten. Dieses Feature wird vom Gizmondo unterstützt und soll für revolutionäre Spielerlebnisse sorgen. So kämpft Ihr zum Beispiel im Action-Titel "Colors" um Respekt auf der Straße – und zwar auf der echten. Das Handheld ermittelt Eure Position, erfolgreiches Spielen sichert Euch die virtuelle Herrschaft in der Nachbarschaft – bis ein anderer Spieler in Eurem Viertel wildert.

Genauso interessant ist die 'Augmented Reality'-Technologie. Über die im Gizmondo eingebaute Kamera (0,3 Megapixel) könnt Ihr zum Beispiel Euren Schreibtisch filmen, auf den die entsprechende Software dann Spielobjekte zeichnet. Das klingt spannend, entsprechende Spiele sind aber noch nicht erhältlich. Da bieten die gewöhnlichen Multimedia-Funktionen schon Handfesteres: Über handelsübliche SD-Speicherkarten könnt Ihr den Gizmondo mit Videos, Bildern und Musik füttern. Den Sound genießt Ihr am besten über Kopfhörer, der eingebaute Mono-Lautsprecher vermittelt nur ein schlaffes Klangbild.

SMS und MMS verschickt Ihr, wenn Ihr eine SIM-Karte aus Eurem Handy einschiebt – mit der Software-Tastatur eine echte Geduldsprobe. Dank GPS soll auch die Kommunikation mit Gizmondos überall auf der Welt möglich sein. Der Realität muss das noch standhalten, schließlich gibt es das Gerät im Moment nur in England. Dort bezahlt Ihr 130 Pfund (knapp 200 Euro) für die Basisversion mit Prepaid SIM-Karte, Batterie und Kopfhörern. Dabei müsst Ihr jedoch mit den so genannten 'Smart Adds' leben. Per MMS erhaltet Ihr pro Tag mehrere Werbefilmchen oder Bilder. Dank GPS führen die Euch zum nächsten Laden oder bieten Codes für Spezialrabatte. Werbefrei gibt's den Gizmondo zurzeit für 230 Pfund (rund 340 Euro). *dm*



Etliche Anschlüsse an der Unterseite (von links nach rechts): Stromnetz, USB-Port, Kopfhörer und SD- bzw. MMC-Karten-Einschub.

Der Gizmondo Flagship-Store



Edles Ambiente an erster Adresse: In der Londoner Regent Street könnt Ihr den bisher einzigen Gizmondo-Laden besuchen.

In der Londoner Innenstadt hat sich Gizmondo Europe einen ganz besonderen Luxus geleistet. Im durchgestylten Ladengeschäft findet Ihr alles rund um das Nischen-Handheld, inklusive Chill-Out-Zone und WiFi-Access Point. Inspiriert ist der Flagship-Store von den schicken Apple-Stores, die übrigens auch schon Nintendo dazu bewegt haben, einen ähnlichen Laden im Zentrum von New York aufzumachen.

175 Regent Street, London, England
www.gizmondo.com/icandoanything



Technische Daten

Größe (B x H x T):	13,8 cm x 8,4 cm x 3,0 cm
Gewicht:	186 g
CPU:	400 Mhz Samsung ARM9
Speicher:	24 Megabyte RAM
Bildschirm:	2,8 Zoll TFT-Display (5,6 cm x 4,2 cm)
Auflösung:	320 x 240 Pixel
Farben:	65.000
Schnittstellen:	Bluetooth, USB
Medien:	SD- und MMC-Karten
Unterstützte Formate:	MP3, WMA, MPEG4
Besonderheiten:	Kamera, SMS, MMS, GPS, GPRS
Zirka-Preis:	340 Euro (200 Euro mit Smart-Adds)

Momma can I mow the Lawn

Reaktion >> Geschicklichkeit



Kurts turbogetriebener Rasenmäher versorgt sich als Perpetuum Mobile mit frisch gemähtem Gras selbst.

Der kleine Kurt macht sich mit dem elterlichen Rasenmäher selbstständig. Als freiberuflicher Greenkeeper düst er durch die Gärten seiner Heimat, und das nicht immer mit Erlaubnis der Grundstücksbesitzer. Sportplätze und den Rasen des Bürgermeisters rasiert Ihr ohne Rücksicht auf Verluste, Passanten können sich oft nur durch einen beherzten Sprung vor dem frisierten Killer-Rasenmäher retten. Bei dem unsäglich langen Namen und der ungewöhnlichen Spielidee erwartet uns hier entweder eine seltene Perle oder ein unausgegorener Blödsinn. In jedem Fall ist den englischen Gizmondo Studios genügend Humor zuzutrauen, um die Thematik ansprechend umzusetzen. Wir freuen uns schon auf einen sonnigen Tag im Grünen und hoffen auf wilde Verfolgungsjagden mit dem Ordnungsamt, Sprintduelle mit Hunden und deren Besitzern oder Extrawaffen wie Gartenkralle und Heckenschere.

Hersteller: Gizmondo Games • Termin: 4. Quartal

Diese Spiele sind angekündigt

Name	Entwickler	Genre
Angel Fish	Fathammer	Retro-Action
Chicane	Gizmondo Studios	Rennspiel
Classic Compendium	Jeff Rollason	Knobelspiel
Colors	Gizmondo Studios	Action
Conflict Vietnam	1:4	Action
FIFA 2005	Exient	Sport
Furious Phil	Gizmondo Studios	Action
Future Tactics	Gizmondo Studios	Strategie
Gizmondo Motocross 2005	Housemarque	Rennspiel
Hit and Myth	Gizmondo Studios	Rollenspiel
Hockey Rage 2005	Fathammer	Sport
Interstellar Flames 2	Xen Games Ltd	Action
Johnny Whatever	Gizmondo Studios	Action
Jump	Code Monkeys	Sport
Milo and the Rainbow Nasties	Gizmondo Studios	Action
Momma can I mow the Lawn?	Gizmondo Studios	Geschicklichkeit
Pocket Ping Pong 2005	Netdol	Sport
Point of Destruction	Gizmondo Studios	Retro-Action
Richard Burns Rally	Gizmondo Studios	Rennspiel
SSX 3	Exient	Sport
Sticky Balls	Gizmondo Studios	Knobelspiel
Stuntcar Extreme	Fathammer	Rennspiel
Super Drop Mania	Fathammer	Knobelspiel
Toy Golf	Fathammer	Sport
Trailblazer	Gizmondo Studios	Retro-Action

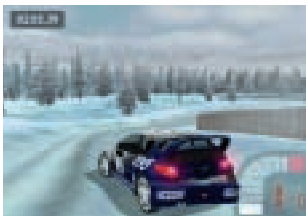




"Colors" (links) nutzt die GPS-Technologie im Kampf um die Straßen Eurer Heimatstadt. In "Furious Phil" zerballert Ihr nach der Apokalypse scharenweise Zombies.

Richard Burns Rally

Rennspiel >> Simulation



Vorsicht, Rutschgefahr: Auf Schnee und Eis beweist Ihr fahrerisches Können.

Auf den Heimkonsolen steht "Richard Burns" für knallharte Rally-Simulation ohne Kompromisse. Auf dem Gizmondo soll's genauso werden: Strecken in den USA, Frankreich, Großbritannien oder Schweden fordern Eure Fahrkünste, eine große Auswahl originalgetreuer Autos steht zur Verfügung. Subaru Impreza, Peugeot 206 oder Citroen Xsara dürft Ihr auf matschigen Rally-Kursen so richtig dreckig machen. Egal ob Quick-Rally oder Arcade-Modus, beide Spielvarianten versprechen realistische Schadensmodelle und Fahrphysik. Einziger Wehrmutstropfen: Auf einen Zweispieler-Modus müsst Ihr verzichten, Duelle mit menschlichen Mitspielern gibt es leider nicht.

Hersteller: Gizmondo Games
Termin: 4. Quartal

Future Tactics

Denken >> Runden-Strategie



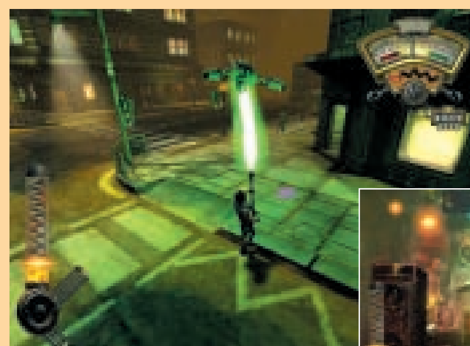
Runden-Strategie in der Zukunft: "Future Tactics" gibt's bereits auf stationären Konsolen.

Nach einer weltweiten Katastrophe kämpft die Menschheit gegen einen technisch weit entwickelten, mental aber zurückgebliebenen Feind. Soweit trifft das auf viele Videospiel-Gegner zu, doch die grünen Monster aus dem Strategie-Epos "Future Tactics" sind zudem beinahe unsterblich. Da hilft es auch nichts, dass das Wissen um die einstmals glorreiche menschliche Technologie so gut wie verloren ist. Held Low und seine acht Kumpane kämpfen sich also mit archaischen Waffen durch die rundenbasierten Taktik-Gefechte. Eine ausgefallene Story sorgt dafür, dass Euch Low, seine Schwester Pepper und ihre Freunde so richtig ans Herz wachsen.

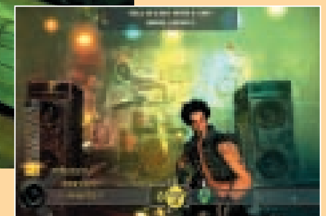
Hersteller: Gizmondo Games
Termin: 4. Quartal

Johnny Whatever

Action >> Third-Person-Shooter



Zwar liegt das Hauptaugenmerk von "Johnny Whatever" auf Action, doch seltsamerweise...



...sind Minispiele in Form von musikalischen Reaktionstests eingebaut (rechts).

Musik kann eben doch die Welt retten! Punkrocker Johnny und seine geliebte Gitarre Nancy sind gefragt, denn ihre Bandkollegen von den Hooligans sitzen genau wie die Queen in einem riesigen Senftopf fest, während Robot-Bobbies durch Süd-London patrouillieren.

In dem schrägen Actiontitel zerblast Ihr Eure Gegner mit mächtigen Akkorden und kreischenden Soli auf der Gitarre. Ihr streift durch die Straßen Londons und verteilt lautstark Gerechtigkeit, wo immer Ihr einen Zuhörer findet. Ellenlange (und ohrenbetäubende) Kombos erzielt Ihr durch das Zusammenfügen von Noten. Dass sich das Spiel bei der Vorgeschichte nicht ganz ernst nimmt, versteht sich von selbst.

Einen rockigen Soundtrack gibt's natürlich auch, Lieder wie "Fell in Love with a Girl" von den White Stripes unterstreichen effektvoll das Rock'n'Roll-Feeling des Titels. Im Stil der gängigen Musik-Reaktionsspiele dürft Ihr per gut getimten Buttondruck auch selbst mitspielen.

Hersteller: Gizmondo Games • Termin: 4. Quartal

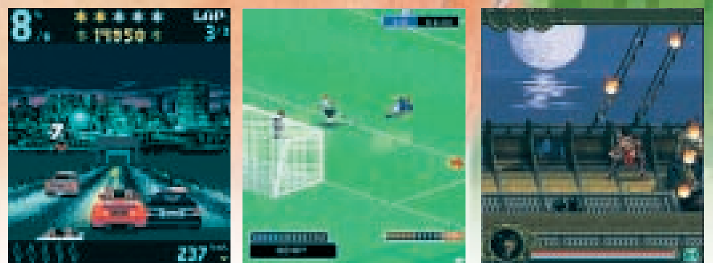
DAS PERFEKTE ALIBI

Eltern, Freundin oder Frau wollen nicht, dass Ihr Geld für ein Spielzeug ausgebt? Kein Problem: Das Handy von heute ist eine portable Multimedia-Station, die auch den Spieltrieb befriedigt.

Ganz klar: Vollwertige Handhelds wie PSP, DS und GBA kann ein Handy nicht ersetzen – denn vor allem anderen ist es immer noch für den mobilen Dialog gedacht. Aber wer kann seine Pocket-Konsole schon überall mit hin nehmen? Die Kleinen sind zwar schön handlich – doch in der Jacke machen sie sich auf Dauer sperrig, und in der Hosentasche finden sie gar nicht erst Platz. Was ist also nahe liegender, als sich mit dem Gerät zu vergnügen, das beim modernen Menschen quasi angewachsen ist – dem Handy.

Vorbei sind die Zeiten, in denen wir uns auf primitiven Monochrom-Displays mit Knobel-Oldies wie „Snake" abquälten: Aktuelle Mobiltelefone leisten auch auf der interaktiven Seite Erstaunliches – das Handy ist zum Game Boy Color geworden. Sport, Action, Geschicklichkeit, Jump'n'Run, Rennen und sogar Rollenspiel: Inzwischen werden alle Genres bedient, und nicht wenige Titel fesseln für mehr als nur ein paar Minuten. Und günstig ist das mobile Daddel-Vergnügen außerdem: Das Handy gibt's beim Vertragsabschluss dazu (bzw. gegen einen akzeptablen Aufpreis), die Spiele selber zieht Ihr Euch für ein paar Euro mit Hilfe von Handy oder PC.

Nur welches Mobiltelefon eignet sich dafür am besten? Worauf kommt es an – beim Handykauf?



Von schnellen 3D-Rennspielen über Kicker bis zu Action- und Jump'n'Run-Hits reicht die Palette an Handy-Titeln von Ubi Softs Mobile-Gaming-Division Gameloft.

Prinzipiell bedienen alle einigermaßen aktuellen Modelle die selben Standards: Farb-Display, Bluetooth-Anbindung für die Kommunikation mit dem PC, Digitalkamera und ein Controller-Feld für die handliche Navigation durch die Oberfläche gehören inzwischen zum guten Ton. Erhebliche Unterschiede gibt's jedoch bei der Leistungsfähigkeit: Während manche Geräte mit ein paar mickrigen MB Speicherkapazität auskommen müssen, bieten andere die Möglichkeit zur Aufrüstung mittels Speicherkarte. Und dann ist da noch die Frage nach dem primären Einsatzzweck: Wollt Ihr ein multimediales Wunder mit guter Kamera und Software zum Schneiden von Filmchen, einen Organizer fürs Büro – oder in erster Linie eine Spielemaschine?

In unserem Bericht stellen wir Euch von jedem Hersteller das Spiele-tauglichste Mobiltelefon vor – außerdem erfahrt Ihr hier, was der kleine Kerl sonst noch so drauf hat, welche Schnittstellen er vorweisen kann und was er kostet. Bitte beachten: So teuer sind die Geräte nur ohne Vertrag! *rb*



Motorola RAZR V3
Für die kleine Pause

Das einzige Klapp-Handy im Test bleibt bei der Performance hinter den Mitbewerbern zurück. So unterstützt das RAZR V3 Bluetooth zur Datenübertragung zwischen PC und Handy, auch ein USB-Anschluss ist mit von der Partie. Enttäuschend fallen jedoch die Speicherkapazität von 5 MB (ohne Möglichkeit zur Erweiterung) und die ältliche Digicam mit nur 0,3-Megapixel aus – nicht mehr ganz zeitgemäß.
Auf der Spieleseite gibt sich das stilvolle Gerät versöhnlich: Das Angebot an kompatiblen Titeln ist stattlich, das angenehm große Display überzeugt mit satter Farbvielfalt, auch der Motorola-typische Steuer-Kringel eignet sich hervorragend zum Zocken.

Abmessungen (HxBxT): 98 x 54 x 15 mm
Gewicht: 98 g
Zirka-Preis (ohne Vertrag): 480 Euro
Schnittstellen: Bluetooth, USB
Display: 262.000 Farben, 176 x 220 Pixel
Interner Speicher: 5 MB
Sprechzeit: 7 Stunden

Features:
E-Mail; Freisprechanlage; GPRS Class 10; Kamera mit 0,3 Megapixeln und vierfachem Digitalzoom; MMS; Triband; MP4-Videowiedergabe

Technisch nicht mehr ganz aktuelles, aber robustes Klapp-Handy, das auch mal auf den Boden fallen darf.

Coolness-Faktor: 7 von 10



Nokia 6630
Das Handy für jedermann

Der Hans-Dampf-in-allen-Gassen kommt wie gewohnt aus Finnland: Mit Bluetooth, HTML-tauglichem Internet-Browser, MP3-Player, UMTS und der komfortablen 1,2-Megapixel-Kamera bietet man gerade so viel, wie man muss. Das ausreichend große Display stellt zwar weniger Farben dar als SGH-D500, RAZR V3 und K750i, aber für Spiele ist die Palette von 65.536 unterschiedlichen Tönen ausreichend. Was das 6630 zur ersten Wahl für Spiele-Freunde macht, ist vor allem das konkurrenzlos riesige Angebot: Nokia-Handys genießen nach wie vor die stärkste Verbreitung, entsprechend wird die 60er-Serie von allen Anbietern nach Kräften unterstützt.

Abmessungen (HxBxT): 110 x 60 x 21 mm
Gewicht: 127 g
Zirka-Preis (ohne Vertrag): 500 Euro
Schnittstellen: Bluetooth
Display: 65.536 Farben, 176 x 208 Pixel
Interner Speicher: 10 MB, erweiterbar
Sprechzeit: 3 Stunden

Features: E-Mail, Freisprechanlage; GPRS Class 10; Kamera mit 1,2 Megapixeln, sechsfachem Digitalzoom und Funktion für Serienaufnahmen; MMS; MP3-Player; Quadband, UMTS; Internet-Browser mit erweiterter Unterstützung für HTML; Option für das direkte Ausdrucken von Fotos

Das 127 Gramm schwere Pummelchen der Finnen spricht optisch wenig an, genießt aber das beste Spieleangebot.

Coolness-Faktor: 6 von 10



Samsung SGH-D500
Kompakte Mittelkasse

Keine Frage: Dieses Handy kommt cool daher. Die Chassis und die ausziehbare Tastatur machen das SGH-D500 zum Leckerbissen für Design-Freaks – aber auch sonst hat der Japaner einiges auf dem Kasten. Der Bildschirm besticht durch seine brillante True-Color-Darstellung – ideal für alle, die sich mit der 1,3-Megapixel-Kamera und der integrierten Bildbearbeitungs-Software austoben möchten. Vor allem für Business-Zocker attraktiv ist der umfangreiche Organizer. Dank bequemem Bedienfeld und handlichem Steuerelement ist das D500 die erste Zockerwahl aus dem Hause Samsung – das Angebot ist nicht so groß wie beim Nokia, aber ordentlich.

Abmessungen (HxBxT): 99 x 46 x 23 mm
Gewicht: 99 g
Zirka-Preis (ohne Vertrag): 500 Euro
Schnittstellen: Bluetooth, Infrarot
Display: 262.144 Farben, 176 x 220 Pixel
Interner Speicher: 92 MB
Sprechzeit: 6,5 Stunden

Features: E-Mail, Freisprechanlage; GPRS Class 10; Kamera mit 1,3 Megapixeln, Digitalzoom und Fotoeffekten; MMS; MP3-Player; Triband; umfangreiche Organizer-Funktionen

Das super-coole Designer-Handy mit ausziehbarem Bedienfeld bietet viel Schnickschack und die meisten prominenten Handy-Spiele.

Coolness-Faktor: 8 von 10



Siemens S65
Für den Business-Zocker

Perfekt für alle, die zwischendurch gerne ein Spielchen wagen, aber insbesondere ein portables Büro brauchen: Von allen getesteten Geräten offeriert das S65 die besten Office- und Organizer-Programme – typisch deutsch eben. Mit nur 280 Euro ist das Siemens zudem angenehm günstig – und dafür gibt's neben reichlich Business-Software auch noch eine hochwertige 1,2-Megapixel-Kamera.
Auf der Spieleseite ist das S65 immer noch zufriedenstellend: Für Workaholics, die spontan die Spiele-Lust packt, reicht's allemal.

Abmessungen (HxBxT): 107 x 46 x 24 mm
Gewicht: 98 g
Zirka-Preis (ohne Vertrag): 280 Euro
Schnittstellen: Bluetooth, Infrarot
Display: 65.536 Farben, 132 x 176 Pixel
Interner Speicher: 32 MB, erweiterbar
Sprechzeit: 5 Stunden

Features:
E-Mail; Freisprechanlage; GPRS Class 10; Kamera mit 1,2 Megapixeln; Digitalzoom und Blitz; MMS; Triband; umfangreiche Organizer-Funktion und Business-Applikationen; Tools zur Bildbearbeitung

Das Richtige für Geschäftsleute: Business-Anwendungen stehen im Vordergrund, aber es darf auch gespielt werden.

Coolness-Faktor: 5 von 10



Sony Ericsson K750i
Die Luxus-Lösung

Hier haben wir ihn: Den Luxus-Liner unter den Spiele-Handys. Verbreitung und dementsprechend auch Spieleangbot sind nicht so groß wie beim 6630 – aber technisch ist kein anderes Modell so aufs Zocken ausgelegt wie das K750i. Der possierliche, kleine Knubbel-Stick schreit geradezu „Spiel mit mir!" und die integrierte 3D-Engine erlaubt konkurrenzlos schnelle Rennspiele bzw. Action-Titel. Auch wichtig: Die Digitalkamera ist mit stolzen zwei Megapixeln unter allen vorgestellten Handys die stärkste.

Abmessungen (HxBxT): 101 x 45 x 20 mm
Gewicht: 102 g
Zirka-Preis (ohne Vertrag): 430 Euro
Schnittstellen: Bluetooth, Infrarot, USB (Kabel wird mitgeliefert)
Display: 262.144 Farben, 176 x 220 Pixel
Interner Speicher: 34 MB, erweiterbar
Sprechzeit: 9 Stunden

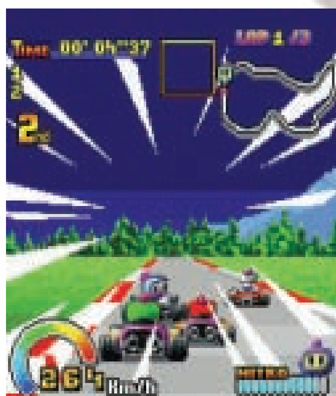
Features:
E-Mail; Freisprechanlage; GPRS Class 10; Kamera mit 2 Megapixeln, MMS, MP3-Player; Triband; Radio; 3D-Engine für Java-Spiele; Tools zur Bildbearbeitung

Tausendsassa mit integrierter 3D-Engine für tolle Spiele und leistungsstarker Kamera nebst Bildbearbeitungs-Software.

Coolness-Faktor: 9 von 10



Handy-Games





Wer sie nutzt, hat gute Chancen auf den Sieg: Beschleunigerpfeile und Nitro katapultieren Euch auf Topspeed.



Auf der Playstation 2 drehte der ehemalige Multiplayer-Held Bomberman bereits einige Rennsport-Runden, jetzt kommen die Spaß-Mobile auch aufs Handy.

Im Gegensatz zu traditionellen Gokart-Wettfahrten sammelt Ihr jede Menge Extras – am wichtigsten sind die Nitrofässer, denn mit taktischem Einsatz könnt Ihr einen mächtigen Vorsprung herausfahren. Wer dagegen im Mittelfeld brettert, räumt die Führungsspitze mit Zielsuchraketen aus der Bahn oder steckt sich selbst in Brand – dann explodiert jeder Kontrahent, der sich Euch nähert. Natürlich habt Ihr auch Waffen für nervige Verfolger an Bord: Öllachen lassen Querulanten über die Fahrbahn schlittern, abgelegte Minen zwingen sie zu (hoffentlich erfolglosen) Ausweichmanövern.



Dank Schanzen überspringt Ihr Hindernisse – manchmal aber auch wichtige Extras!



Bomberman Kart Mobile

Rennspiel >> Fun-Racer

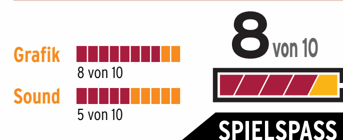
Explosive Karts: Bomberman lässt es auch auf der Rennstrecke krachen!

Mit sechs Fahrern und zwei Karts könnt Ihr das Fahrverhalten der Vehikel Eurem Rennstil anpassen, auch wenn auf älteren Handy-Modellen die spielerischen Unterschiede minimal sind. Dafür sorgen drei verschiedene Cups mit insgesamt sechs Strecken, zahlreichen Beschleunigern, Hindernissen und Schanzen für Abwechslung – Profis können jede Schikane zu ihrem Vorteil nutzen. Eure jeweiligen Bestzeiten werden natürlich gespeichert. *oe*



Bomberman Kart Mobile	
Unterstützt	>> MO/NO
Hersteller	>> Living Mobile
Anbieter	>> www.jamba.de
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Besonderheiten	>> deutscher Text

Grafik 8 von 10
Sound 5 von 10



Brennender Asphalt: Die flotten Kart-Rennen begeistern mit massig Waffen und Extras.

Handy-Hersteller >>

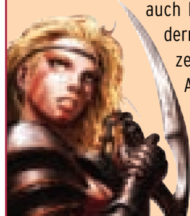
Jedes einzelne Handy-Modell, mit dem die getesteten Spiele kompatibel sind, können wir leider nicht aufzählen: Wir halten uns an ihre Hersteller, deren Abkürzungen Ihr in folgender Tabelle und in den Wertungskästen findet.

MO	Motorola
NO	Nokia
PA	Panasonic
SM	Sagem
SA	Samsung
SH	Sharp
SI	Siemens
SO	Sony Ericsson

Gameloft kreuzt die Klingen



Ubisoft-Tochter Gameloft wagt sich ans Prügelspiel-Genre: "Medival Combat: Age of Glory" hetzt vor mittelalterlichem Panorama sieben Ritter und Dämonen aufeinander. Diese werden sowohl mit ihren Schwertern und Äxten kämpfen, als auch Projektile schleudern und Würfe ansetzen – sogar XXL-Attacken will man einbauen. Ihr spielt Arcade, Survival und Training.



Kunstwerke auf LCD

Das Malwerkzeug "Etch a Sketch" kennt Ihr: Mit zwei Drehreglern zieht man eine Linie übers graue Blatt, mit der sich allerhand hübsche Bilder zeichnen lassen – und zwar mit nur einem Strich! In-Fusio hat jetzt das Spielzeug von Ohio Art fürs Handy umgesetzt. Statt der Drehregler nutzt Ihr jedoch die Pfeiltasten. Im Gegensatz zum Vorbild gehen Eure Zeichnungen aber nicht verloren: Bis zu drei Bilder lassen sich im Handy-Speicher verewigen.



3D-Rollenspiel fürs Handy

Square-Enix plant zum PS2-Abenteuer "Code Age Commander" die Handy-Variante "Code Age Brawls". Beide Episoden spielen auf einem futuristischen Planeten; hier suchen zahlreiche Abenteurer nach dem göttlichen Code. Wie im Konsolen-Vorbild erforscht Ihr in 3D-Perspektive den Planeten, kämpft und plaudert mit Passanten. "Code Age Brawls" erscheint noch in diesem Jahr in Japan, ein Termin für den Westen steht leider noch nicht fest.



Banjo-Kazooie Mobile

Reaktion >> Jump'n'Run

Brummbär Banjo und die freche Möwe Kazooie knüpfen sich die Hexe vor: "Banjo-Kazooie Mobile: Grunty's Revenge" ist eine Umsetzung des gleichnamigen Hüpfabenteuers für GBA. Wie im Vorbild springt und klettert Ihr durch die komplexe Inselwelt und folgt den Anweisungen zahlreicher Freunde. Unterwegs sammelt Ihr etliche Noten und Puzzleteile, mit denen sich neue Abschnitte öffnen lassen. Außerdem lernt das Heldengespann frische Manöver, mit denen es schließlich bis zum Hexenhaus vordringt.

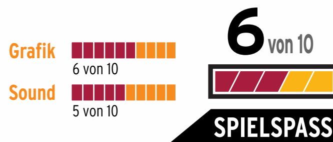
Dank umfangreichen Missionen ist "Banjo" ein komplexes Hüpfspiel, die winzigen Figuren lassen Euch jedoch gelegentlich unfaire Treffer einstecken. In der Spielwelt solltet Ihr einige Zeit verbringen, denn ohne Ortskenntnis kann man sich schon mal verlaufen!



Kleiner Held in riesiger Welt: Kazooie ist auf dem LCD kaum zu erkennen.

Banjo-Kazooie Mobile

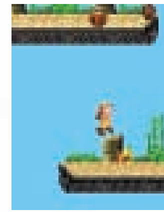
Unterstützt	MO/NO/PA/SA/SH/SM/SO
Hersteller	In-Fusio
Anbieter	www.jamba.de
Zirka-Preis	5 Euro
Besonderheiten	deutscher Text



Toll gemacht: Dank Vogelperspektive bietet „Banjo-Kazooie" mehr Übersicht als andere Hüpfspiele.

Sabre Wulf Mobile

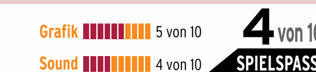
Reaktion >> Jump'n'Run



Nur mit tierischer Hilfe gelingt Kletterei.

Auch auf dem Handy schnappt sich Forscher Sabreman die gestohlenen Schätze und flüchtet dann wieder in seine Hütte. Unterwegs helfen Euch Tiere, Plattformen zu erklimmen und Hindernisse aus dem Weg zu räumen.
Dabei müsst Ihr aber gehörig aufpassen, denn das Hochkantbild gewährt kaum Weitblick. Die 15 Levels bieten mit Suchaufgaben und Talenten solide Unterhaltung, wie das GBA-Vorbild ist das Abenteuer allerdings nicht wirklich spannend.

Betriebssystem	MO/NO/PA/SA/SH/SM/SO
Hersteller	In-Fusio
Anbieter	www.vodafone.de
Zirka-Preis	4 Euro
Besonderheiten	deutscher Text



Sabreman sucht Schatz: Lineares und stellenweise einsames Hüpfspiel.

Singles 2 Mobile

Denken >> Simulation



Im Fitnessstudio stählt Ihr die Muskeln.

Die komplexe Liebessimulation "Singles 2" lässt sich schwer in ein Handy packen – die "Mobile"-Variante spielt sich fast so simpel wie ein Tamagotchi.
Erst macht Ihr Euch in Fitnessraum und Klamottenladen schick, dann geht's mit protzigen Statuswerten ab ins Café oder den Pool – dort wird gebaggert! Mit begrenztem Auslauf und ohne die Minispiele ist das Single-Leben keine spielerische Herausforderung, sondern eher ein Pflegefall für routinierte Pokemon-Trainer.

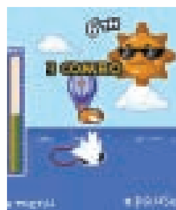
Betriebssystem	MO/NO/SA/SH/SI/SM/SO
Hersteller	Media Schmidt
Anbieter	www.vodafone.de
Zirka-Preis	4 Euro
Besonderheiten	deutscher Text



Trainieren und flirten: Pseudo-Simulation auf Tamagotchi-Niveau.

Skipping Stone

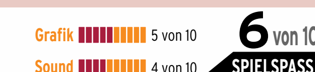
Reaktion >> Geschicklichkeit



Wer optimal trifft, sammelt Combo-Bonus.

Lasst Ihr gern Steine übers Wasser hüpfen? Das klappt jetzt auch auf dem Handy. In "Skipping Stone" holt Ihr ordentlich aus und schleudert den Stein übers Meer, um dann bei jedem Wasserkontakt reaktionsschnell die Taste zu drücken – so sammelt Ihr Tempo- und Schwungbonus, um möglichst hohe Reichweite oder viele Hüpfer zu erzielen. Der originelle Fun-Sport ist spielerisch einem einfachen Golfspiel ebenbürtig, auch wenn der Held seinem Geschoss nicht hinterher eilt.

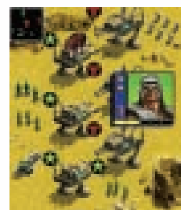
Betriebssystem	MO/NO/SI/SO
Hersteller	Gameevil
Anbieter	www.iplay.com
Zirka-Preis	2 Euro
Besonderheiten	deutscher Text



Putziger Reaktionstest auf Basis des 'Trendsports' Steinewerfen.

Space Guerillas

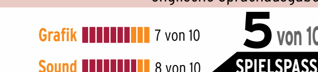
Denken >> Runden-Strategie



Der Radar links oben kündigt Feinde an.

Die Mechs, Panzer und Infanteristen der "Space Guerillas" ziehen rundenweise durch Wüste, Eis und Weltraum: In neun Missionen gilt es Stellungen zu erobern, aber auch Verbündete zu schützen. Die Bedienung klappt hervorragend, der Radar verschafft Überblick. Leider lassen sich die Vorzüge der unterschiedlichen Einheiten nur zögerlich ausloten, denn einen Status-Bildschirm haben die Entwickler nicht eingebaut. Deshalb klickt Ihr stellenweise etwas planlos durch die Schlachtfelder.

Betriebssystem	NO/PA/SA/SH/SM/SO
Hersteller	Handy-Games
Anbieter	www.handy-games.com
Zirka-Preis	5 Euro
Besonderheiten	deutscher Text, englische Sprachausgabe



Strategiespiel mit wenig taktischen Details, aber viel Drumherum.

Bomber Pilot

Action >> Isometrik-Shooter

Der "Bomber Pilot" überfliegt isometrische Kampfzonen des Ersten Weltkriegs, in denen es vor Bunkern, Panzern und Luftabwehrgeschützen nur so wimmelt. Zum Glück habt Ihr massig Bomben an Bord, mit denen Ihr die Levels in Kraterlandschaften verwandelt. Dabei müsst Ihr nicht nur feindlichem Feuer und Bergen ausweichen, sondern auch Abfangjäger bekämpfen und zivile Gebäude schonen.

Mit Höhen- und Seitenruder lässt sich der Flieger gefühlvoll manövrieren, doch leider könnt Ihr die feindlichen Schüsse oft schlecht einschätzen. Gnadenlos unfair ist die wüste Ballerei deshalb aber nicht. Pluspunkt in Sachen Abwechslung: Bei jedem Versuch erwarten Euch neue Überraschungen, da die Levels unter Berücksichtigung des Schwierigkeitsgrades per Zufall erstellt werden.

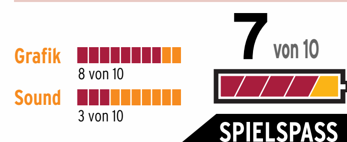


Bombardiert Boote, Bunker und Flaks – und trefft dabei keine Wohnhäuser.



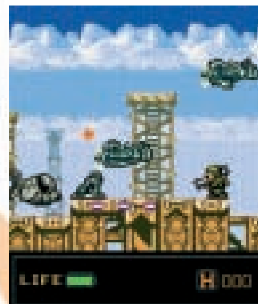
Bomber Pilot

Unterstützt	MO/NO/SA/SI/SO
Hersteller	Handy-Games
Anbieter	www.handy-games.com
Zirka-Preis	5 Euro
Besonderheiten	keine

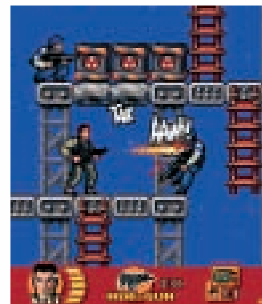


Herr der Lüfte: Knifflige Baller-Action mit Kreuzfeuer und immer wieder neuen Zielgebieten.





GIs, Bomber und Geschütze: In "Metal Slug" erfordert jeder Gegner individuelle Taktik.

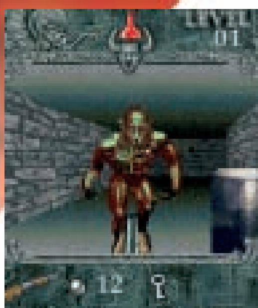


Mehr Spannung: Missionen und Teamwork würzen die Baller-Level von "XIII" mit Handlung.

MOBILE FEUERGEFECHTE



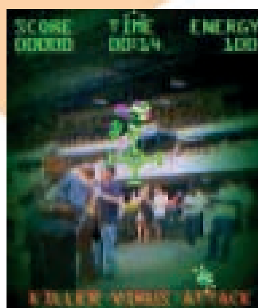
"3D Adventure 2" funktioniert auch auf älteren Handys.



Dreidimensionaler Schauer: In "Infernal Gate" stürmt Ihr direkt in die Hölle!



Kostenlos, aber verzerrt: Auf dem Handy-Display wird die "Doom"-Grafik gestreckt.



Vorsicht, Mutanten: "Attack of the Killer Virus" verseucht Cam-Shots mit Schädlingen.

Wer Action will, lässt digitale Waffen sprechen: *Mobile Gamer* stürmt die Handy-Kampfzone!



Ego-Shooter mit Bitmap-Umgebung spielen sich weniger spannend.

Egal ob im überfüllten Zahnarzt-Wartezimmer oder an der Bushaltestelle: Mit Ballerspielen lassen sich endlos lange sowie kurzzeitige Pausen füllen – schließlich sind für den wahren LCD-Krieger auch abgebrochene Schlachten ruhmreich, denn der Weg ist das Ziel. Aber kann die Handy-Hardware die nötige Abwechslung bieten? Jawohl! Im Shooter-Genre gibt es mächtige Unterschiede, und wer sich die korrekte Mischung zusammenstellt, feuert in alle Richtungen – sowohl in 2D als auch 3D!

Ego-Shooter

Der Atmosphäre eines gruseligen Ego-Shooters können andere Ballerspiele nicht das Wasser reichen: Welches Scheusal mag wohl hinter der nächsten Ecke lauern? Der Vorreiter auf dem Handy ist "3D Adventure" für Serie40, von dem Ihr Euch besser den Nachfolger holt. Die Auflösung ist zwar nicht optimal, dafür steuert sich's flott. Modelle ab Serie60 sind für flüssige Ego-Shooter in der Regel Pflicht. Elkware versorgt Euch dann gleich mit zwei Grusel-Titeln: In "Infernal Gate" ballert Ihr Euch mit Flinte und Armbrust durch 25 Höllenlevels und Geisterjäger "John Sinclair" lädt mit Kreuz sowie Silberbolzen bewaffnet zur Jagd auf Zombies und Werwölfe. Wer nur mal ins Genre reinschnuppern will, besorgt sich auf der Homepage von Markus Mertama (http://koti.mbnet.fi/mertama/) den kostenlosen Klassiker "C2 Doom Mobile".

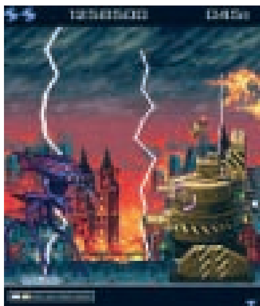
Neben den 'echten' 3D-Shootern gibt's auch räumliche Schießereien mit Bitmap-Grafik: Etwa in der Umsetzung des Hollywood-Spektakels "Mr. & Mrs. Smith" sowie bei Scharfschützen-Einsätzen wie "SWAT Sniper" verharrt der Schütze auf einem Fleck. Die innovative Ausnahme bestätigt die Regel: "Attack of the Killer Virus" unterstützt die Kamera weniger Nokia-Modelle. Diese füllt den Bildschirm mit Umgebung und Passanten, die von grässlichen Killer-Viren befallen werden – nur mit Eurem Handy könnt Ihr die Menschen retten!

Seitenhiebe

Es muss nicht immer 3D sein, auch Ballereien aus Seitenperspektive können taktisch ausfallen: Das beweist SNKs "Metal Slug"-Serie schon seit neun Jahren in Spielhalle und Wohnzimmer. Die "Mobile"-Variante unterhält mit ebenso kniffligen Schusswechseln wie die großen Brüder, nur auf den traditionellen Zweispieler-Modus müsst Ihr verzichten. Nachahmer wie "XIII" und "Krieg der



Mit Teamspieler macht's am meisten Spaß: "Fatal Force" unterstützt Bluetooth-Gefechte!



"Krieg der Welten" ist eine empfehlenswerte Film-Umsetzung.

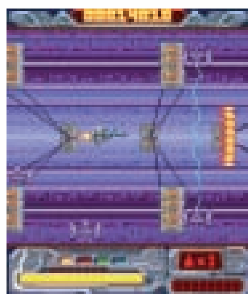


An Bord eines Kampfjets: In "Air Adrenalin" bombardiert Ihr Stellungen auf Inseln.

Welten" variieren das Spielprinzip meist nur dezent, im besten Fall erwarten Euch zusätzliche Missionen und Rätsel. Ein echtes Kunststück gelang jedoch Macrospace mit "Fatal Force": Auf den Nokia-Modellen 6620, 6600, 7610 und 6230 bekämpfen sich bis zu acht Spieler per Bluetooth! Dabei scrollen die Levels in beide Richtungen, Ihr ballert Euch im Team durch die Modi 'Deathmatch', 'Capture the Flag' und 'Domination Bouts'. N-Gage-Zocker und der Rest müssen sich mit KI-Kameraden begnügen.

Aus der Seitenperspektive dürft Ihr aber nicht nur Söldner spielen, auch in der Luft wird scharf geschossen: Seitlich scrollende Ballerspiele mit Fliegern und Raumschiffen unterscheiden sich spielerisch deutlich von den Jump'n'Shoot-Titeln – Deckung und Schwerkraft fehlen, dafür erwartet Euch deftiges Kreuzfeuer! Am meisten Eindruck macht die Xbox-Umsetzung "Xyanide", die Ihr sowohl als 2D- sowie 3D-Version erstehen dürft. Das Action-geladene Bitmap-Gefecht empfiehlt sich traditionellen Ballerfreunden, während Grafik-Fetischisten die spektakuläre 3D-Kamera ums Raumschiff schwenken lassen.

Wie bei den Fußsoldaten gibt es auch Flug-Action mit freiem Kurs: In "Air Adrenalin" knattert Ihr be-





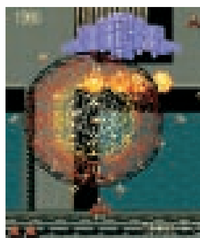
Egal ob 2D (links) oder 3D (rechts): In der Ballerei "Xyanide" fliegen auf jedem Handy die Fetzen!

liebig nach rechts und links über Inseln und nehmt die Bunker aufs Korn – wenn Bomben oder Sprit knapp werden, landet Ihr.

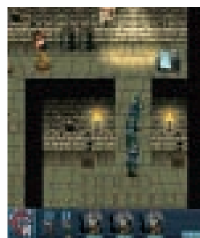
Überblick

Wer nicht auf bloße Firepower setzt, sondern taktische Sturmmanöver bevorzugt, besorgt sich einen Taktik-Shooter mit Vogelperspektive: Hier stürmen zwei bis drei KI-Kameraden an Eurer Seite, mit deren Hilfe sich Feinde umzingeln und sogar erschrecken lassen! In puncto Intelligenz und Überraschungsmoment haben hier die "Rainbow Six"-Söldner die Nase vorn, die sich zudem mit großen Figuren, Hubschrauber-Landung und Schlauchboot-Anfahrt aufwändig in Szene setzen. Etwas hinterher hinken "Call of Duty" und die "Conflict"-Serie, deren Helden etwas mickrig sind und sich nur selten anschleichen. *oe*

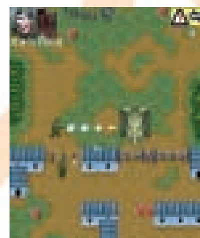




Vertikal scrollende Ballereien aus frühen Videospieltagen: An "Aleste" (links) und "Raiden" (rechts) erinnern sich nur wahre Retro-Fans.



Vorrücken! In "Rainbow Six Lockdown" stürmt Ihr Gebäude.



Viele Vehikel, aber ganz schön mickrig: "Conflict: Vietnam".

Ego-Shooter

Name	Hersteller	Grafik	Wertung
3D Adventure 2	Living Mobile	3D	6 von 10
Aliens Unleashed	Glu Mobile	2D	3 von 10
Attack of the Killer Virus	Ojom	2D	7 von 10
C2 Doom Mobile	Markus Mertama	3D	7 von 10
Dungeon Warrior 3D	Living Mobile	3D	5 von 10
Infernal Gate	Elkware	3D	6 von 10
John Sinclair	Elkware	3D	6 von 10
Lock and Load	Synergenix	3D	5 von 10
Mr. & Mrs. Smith	Sorrent	2D	3 von 10
Resident Evil: Assault the Nightmare	Living Mobile	2D	5 von 10
Silent Scope Mobile	Konami Online	2D	3 von 10
SWAT Sniper	Elkware	2D	4 von 10

Action aus Seitenansicht

Name	Hersteller	Grafik	Wertung
Air Adrenalin	In-Cubus	2D	6 von 10
Airborne Ops 2	In-Cubus	2D	6 von 10
Alien Warfare	Elkware	2D	5 von 10
Apache Mission	IT Experts	2D	5 von 10
Apocalypse 3000	Ojom	2D	5 von 10
Bann des Drachen	FDG	2D	7 von 10
Chopper Crisis	Pulse Mobile	2D	6 von 10
Claustrophobia	Microforum	2D	5 von 10
Fatal Force	Macrospace	2D	9 von 10
Judge Dredd	Kuju Wireless	2D	7 von 10
Krieg der Welten	Gameloft	2D	6 von 10
Metal Slug Mobile	SNK	2D	8 von 10
Neutro Nick	IECOM	2D	6 von 10
Plasma Inferno	Elkware	2D	5 von 10
Robocop Mobile	Digital Bridges	2D	5 von 10
SWAT Force	Kaolink/Vivendi	2D	7 von 10
Traumschiff Surprise Periode 1	Plan B Media	2D	3 von 10
Triple X 2: The Next Level	8-Bit Games	2D	6 von 10
Worms	THQ Wireless	2D	5 von 10
Worms Forts	THQ Wireless	2D	5 von 10
Xerxes	Living Mobile	2D	5 von 10
XIII	Gameloft	2D	8 von 10
Xyanide 2D	Overloaded	2D	8 von 10
Xyanide 3D	Overloaded	3D	9 von 10

Action aus Vogelperspektive

Name	Hersteller	Grafik	Wertung
Aleste	Macrospace	2D	5 von 10
Assault Force	Fith Axis	2D	5 von 10
Burning Skies	Blue Sphere	2D	5 von 10
Call of Duty	Mforma	2D	5 von 10
Chronicles of Riddick, The	Plan B Media	2D	2 von 10
Conflict: Vietnam	8-Bit Games	2D	6 von 10
Conflict: Desert Storm	8-Bit Games	2D	5 von 10
Delta Bomber	Elkware	2D	4 von 10
Destroy all Humans!	THQ Wireless	2D	5 von 10
Die Hard	Mobile Scope	2D	7 von 10
Dragon Fire 2 – Episode 1	Com2us	2D	7 von 10
Fraxxon	Overloaded	2D	6 von 10
Galaga	Namco	2D	5 von 10
Galaxian Mini	Namco	2D	5 von 10
Galaxy Demon	Microforum	2D	5 von 10
Ion Hawk	Mobile Scope	2D	5 von 10
Jungle Commando	Elkware	2D	6 von 10
Mafia Wars	Sumea	2D	6 von 10
Mega Blaster	Microforum	2D	5 von 10
Raiden	Com2Us	2D	4 von 10
Rainbow Six 3	Gameloft	2D	9 von 10
Rainbow Six Lockdown	Gameloft	2D	9 von 10
Red Faction 2	THQ Wireless	2D	6 von 10
SAS Commando	Arvato Mobile	2D	5 von 10
Siberian Strike	Gameloft	2D	6 von 10
Sky Force	Infinite Dreams	2D	8 von 10
Space Invaders	Taito	2D	4 von 10
Space Massacre	Elkware	2D	6 von 10
Star Diversion	NEC	2D	5 von 10
Terminator: I'm back	In-Fusio	2D	5 von 10
Top Gun 2	Mforma	2D	6 von 10
Toxic Terror	Boogee-Interactive	2D	7 von 10



Pocket-PC-Power >>

Aufwändige Rollenspiele wie Sonys "Everquest" sind auf dem Pocket-PC selten, deshalb feiern die Fans "Ancient Evil" schon jetzt als bestes Abenteuer 2005: In der mittelalterlichen Schatzsuche durchstöbert Ihr die Krypta der Ahnen, die bereits seit 5.000 Jahren die Kräfte des Schöpfers hütet. Diese Quelle der Macht wird Zauberer Alaric zum Verhängnis – um zu erfahren, was er genau plant, wird ein Kopfgeld ausgesetzt.

Ancient Evil

Abenteuer >> Action-Rollenspiel

Stoß das Tor zur Hölle auf: PPC Studios entfesselt die Mächte verschollener Schöpfer.

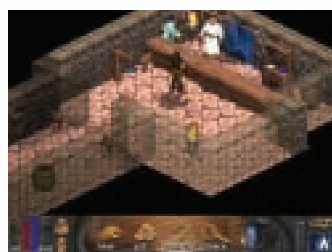
Das will sich Euer Held natürlich nicht entgehen lassen: Ihr erkundet die 25 gruseligen Krypta-Etagen aus isometrischer Perspektive und vermöbelt in Echtzeit dutzende Dämonen und Ungeheuer – die selbstverständlich individueller Intelligenz und Taktik folgen. Die detaillierten Animationen kommen vor allem auf Pocket-PCs mit VGA-Auflösung zur Geltung.

Dabei nutzt Ihr nicht nur Hieb- und Stichwaffen, auch mit 30 Zaubersprüchen dürft Ihr die Häscher des Bösen flambieren. Die Licht-Partikel- und Transparenzeffekte zaubern dabei unheimliche Schatten auf die Felswände, auch Rauch, Feuer und Blitze sind schick inszeniert. Im Lauf des Abenteuers sammelt Euer Held nicht nur neue Ausrüstung, sondern auch Erfahrung: Je nach erlernten Talenten entwickelt Ihr Euch zum blitzschnellen Kämpfer oder geschickten Zauberer. Auch Eure Umgebung überrascht mit vielen interaktiven Details. Jedes Buch lässt sich lesen, jeder Schrank durchstöbern und wenn Ihr ein Bett findet, legt Ihr Euch eine Runde aufs Ohr – egal, ob es Freund oder Feind gehört.

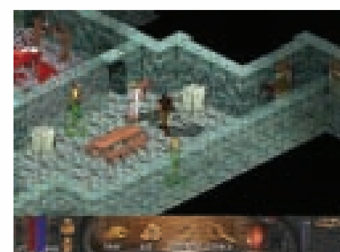
Dank komplexer Abenteuerwelt, schauriger Handlung und umfangreichem Charaktersystem kann "Ancient Evil" mit üblichen Handheld-Rollenspielen locker konkurrieren: Wer sich einmal in die Schächte gewagt hat, will gar nicht mehr raus. Für kurze Pausen und gelegentliche Ausflüge eignet es sich allerdings nicht: Wer in dem mächtigen Labyrinth den Überblick verliert, endet auf der Liste verschollener Helden. *oe*



Da bekommt der Held weiche Knie: In den unterirdischen Tempeln zeugen Blutlachen von Greueltaten.



Eure Beute könnt Ihr selber tragen oder in einem der Läden verkaufen.



Jedes Objekt, ob Bett oder Schrank, könnt Ihr untersuchen oder benutzen.

Ancient Evil

Betriebssystem	>> ab PPC 2002
Hersteller	>> PPC Studios
Link	>> www.ppcstudios.com
Zirka-Preis	>> 20 Euro
Besonderheiten	>> VGA-Auflösung

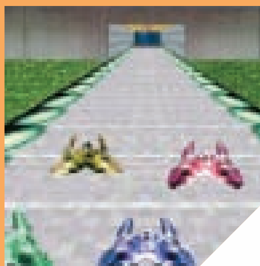
Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 9 von 10
Sound: 7 von 10

9 von 10 SPIELSPASS

Es wird gruslig: Aufwändiges Action-Rollenspiel mit talentiertem Helden und komplexer Labyrinth-Welt.

Pocket New will sich mit "Wipeout" messen

Auf seiner Homepage präsentiert der französische Entwickler Pocket New erste Facts zu "Fast Tube": Das 3D-Rennen soll sich so rasant wie "Wipeout" spielen und sowohl für Smartphone als auch Pocket-PC erscheinen. Verschafft Euch selbst einen Eindruck, unter http://pocket.osaris.net findet Ihr eine kostenlose Beta-Version.



2D-Shooter mit Stylus-Steuerung

"X-Fighter 1: Dark Empire" soll Action und Komfort vereinen: Das vertikal scrollende Ballerspiel von Emobile Software werdet Ihr sowohl per Kreuz als auch Stylus steuern können. Noch in diesem Jahr will Euch der Entwickler mit mächtigen Gegnern und Rock-Soundtrack einheizen.



Laser-Tastatur für Pocket-PC

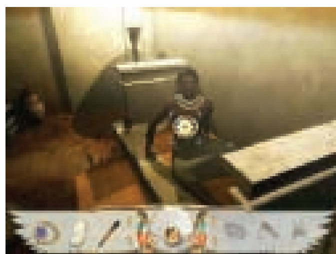
Diese Tastatur passt in Eure Hosentasche und bietet trotzdem vollen Komfort: Der Celluon Laserkey projeziert per Laser eine Tastatur auf jede Unterlage, während der Infrarot-Sensor am Boden Eure Klicks registriert. Damit lässt sich sowohl auf Smartphones als auch Pocket-PC komfortabel tippen. Das innovative Bluetooth-Zubehör ist aber nicht gerade billig: Im Fachhandel zahlt man rund 250 Euro.



Egyptian Prophecy

Abenteuer >> Grafik-Adventure

Pharao Ramses steckt in der Klemme: Für einen neuen Tempel lässt ihn der Sonnengott länger leben, doch leider verzögern sich die Bauarbeiten – nur wenn Heldin Maya das Geheimnis verletzter Arbeiter und anderer Sabotageakte lüften kann, wird Ramses die Frist einhalten. Ihr erforscht Monumente wie Memphis und das Labyrinth von Ptah in Ego-Perspektive und begegnet gesprächigen Passanten und sogar Gottheiten – etwa Osiris und Isis. Dabei stehen interaktive Plauder-reien und viele Rätsel im Vordergrund, die auch im Traum stattfinden. In diesen Visionen gilt es für die Götter Aufgaben zu erfüllen, damit sie Euch in der Realwelt mit glücklichen Zufällen zur Seite stehen. Neben flüssiger 3D-Grafik erwarten Euch insgesamt 30 Minuten märchenhafte Render-Filme, deshalb belegt "Egyptian Prophecy" satte 210 MB auf Eurer Speicherkarte.



Imposant, aber ohne Action: "Egyptian Prophecy" entzückt vor allem mit märchenhafter Grafik.



Egyptian Prophecy

Betriebssystem	>> ab WM 2003
Hersteller	>> Tetraedge
Link	>> www.clickgamer.com
Zirka-Preis	>> 20 Euro
Besonderheiten	>> Render-Filme

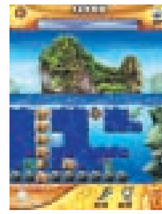
Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 10 von 10
Sound: 7 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Grafisch pompöses Wüsten-Abenteuer mit komfortabler Steuerung und schnellen Ladezeiten.

Jokers Quest

Reaktion >> Geschicklichkeit



Wer nicht aufpasst, sperrt den Fisch ein.

Panik im Königreich der Meere: Der rote Oktopus Ryper hat die Prinzessin entführt und die schützenden Lichtperlen eingesackt. Zum Glück gibt es einen mutigen Fisch, der in 120 verzwickten Levels die Kostbarkeiten sammelt und vier Endgegner das Fürchten lehrt. Die vergnügliche Bitmap-Suche spielt sich ähnlich dem Klassiker "Boulder Dash". Ihr müsst durch Sand und Korallen graben und auf fallende Felsen achten. Blubber-Grafik und Insel-Melodien sorgen für sympathisches Ambiente.

Betriebssystem	>> ab PPC 2002
Hersteller	>> PDAmill
Link	>> www.pdamill.com
Zirka-Preis	>> 15 Euro
Besonderheiten	>> keine

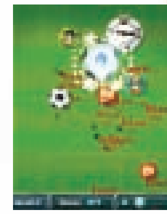
Multiplayer
Grafik: 7 von 10
Sound: 8 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Spaßiger "Boulder Dash"-Clone mit vielen Levels und pfiffigem Design.

Turbo Reaction 2

Action >> 2D-Shooter



Schnell: Berührt die Bälle mit dem Stift!

Die Ballerei "Turbo Reaction 2" bringt Euren Stylus zum Glühen: In 50 Levels schweben, kullern und wirbeln allerlei Objekte wie Bälle und Früchte über den Bildschirm. Diese müsst Ihr möglichst schnell antippen, sonst verschwinden sie – und dafür gibt's Strafpunkte. Geübte Jäger lernen die Bewegungen der Ziele mit dem Stift nachzuzeichnen und können dann etwa ganze Blumenketten abmalen. So kassiert Ihr Combopunkte. Optisch ansprechend, aber spielerisch etwas seicht.

Betriebssystem	>> ab PPC 2002
Hersteller	>> More Games
Link	>> www.moregames.com
Zirka-Preis	>> 10 Euro
Besonderheiten	>> VGA-Auflösung

Multiplayer
Grafik: 6 von 10
Sound: 5 von 10

4 von 10 SPIELSPASS

Simple Action für zwischendurch mit origineller Stylus-Steuerung.

Pocket Minigolf 2

Sport >> Minigolf

Der Vorgänger brach 2004 alle Verkaufsrekorde, jetzt liefert Momentum Games endlich den Nachfolger: "Pocket Minigolf 2" ist ein pfiffiges Sportspiel mit drei irrwitzigen Kursen, auf denen Ihr schon mal über Treibsand, auf Inseln, in einem Bach oder auf Zugschienen putten müsst. Neu sind zwei der insgesamt sechs Golfer, die verbesserte Roll-Physik und die 54 kniffligen Einzelbahnen, die sich mit Expansion-Packs (je 7 Euro) erweitern lassen.

Die überarbeitete Grafik lässt Schnee und Regen über den Bildschirm rieseln, spickt die Bahnen aber auch mit mehr Hindernissen: Ihr müsst nicht nur Kakteen und Briefkästen umrollen, sondern auch das Eigenleben von Springbrunnen, Fließbändern und Schranken abschätzen. Dabei solltet Ihr Euch die Bahnen ganz genau ansehen, denn es gibt versteckte Löcher, Sterne und allerlei andere Geheimnisse zu entdecken: Wer alle Möglichkeiten ausschöpft, gewinnt je Level neun Auszeichnungen!

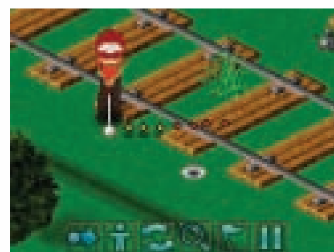
Für Nervenkitzel sorgen neben dem entspannten Minigolf-Modus zwei Spielvarianten mit Zeitdruck – Time-Attack und Time-Carryover. Außerdem hat Momentum Games einen spaßigen Mehrspieler-Modus eingebaut, in dem bis zu sechs Golfer auf einem Rasen spielen. Habt Ihr Internet-Zugang, könnt Ihr Eure stolzen Rekorde online stellen.



Abschlag auf hartem Asphalt: Unterschiedliches Terrain hat Einfluss auf die Roll-Physik des Balles.



Bloß nicht ins Wasser schlagen: Auf Insel-Kursen geht Ihr behutsam vor.



Nur noch ein Meter bis zum Loch: Mit der Zoom-Funktion könnt Ihr beim Putten genauer zielen.



Pocket Minigolf 2

Betriebssystem	>> ab PPC 2002
Hersteller	>> Momentum Games
Link	>> www.clickgamer.com
Zirka-Preis	>> 15 Euro
Besonderheiten	>> deutsche Sprache

Multiplayer: 1-6 Spieler, 8 von 10
Grafik: 7 von 10
Sound: 7 von 10

8 von 10 SPIELSPASS

Bestes Golf-Spiel für den Pocket-PC mit aberwitzigen Kursen und jeder Menge Geheimnisse.



Movies & mehr >>

USA 2005 • 97 Minuten
Genre: Action • Regie: Lee Tamahori
Darsteller: Ice Cube, Samuel L. Jackson, Willem Dafoe
FSK: ab 12 Jahren



xXx – The Next Level

Film: Vin Diesel wollte sich sein Mitwirken beim "Triple X"-Sequel mit satten 20 Millionen vergolden lassen – die Produzenten lehnten dankend ab. So muss Ex-Rapper Ice Cube die Welt vor bösen Buben retten. Selbige befinden sich diesmal jedoch nicht in Osteuropa, sondern im eigenen Land: Politische Gegner des US-Präsidenten wollen die amerikanische Nation in ihren Grundfesten erschüttern und die Macht übernehmen. Statt spannendem Politthriller bekommt der Zuschauer – wen wundert's – ein sinn- und inhaltsleeres Adrenalin-Actionsequel aufgetischt.

Das war dem Publikum zu wenig – mit einem globalen Kasseneinspiel von 70 Millionen blieb "The next Level" weit hinter den Erwartungen zurück. Auch die Produzenten hatten anscheinend wenig Vertrauen in Ice Cube als Kassenmagnet, lauten doch die letzten Sätze des Films: "Ein frisches Gesicht, ein neues Modell. Ich hab' schon den perfekten Kandidaten im Auge".

6 von 10 

UMD-Faktor: Alles andere als perfekt gestaltet sich das Bonusmaterial, lediglich den Trailer hat Sony mit auf die 6-Zentimeter-Disc gepackt. Um schwarze Balken zu vermeiden, wurde das 2,40:1-Kinoformat auf 1,78:1 umformatiert; beim Ton hat man die Wahl zwischen Deutsch und Englisch.

2 von 10 

Außerdem im September



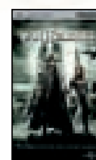
Hitch – der Date Doktor
USA 2005, 118 Minuten, Komödie

Als Date Doktor verhilft Alex Hitchens (Will Smith) beziehungswilligen Durchschnittstypen zu ihrer Traumfrau.



Resident Evil: Apocalypse
USA 2004, 91 Minuten, Action

Im Sequel der erfolgreichen Games-Verfilmung bekommt es Milla Jovovich mit einem Riesen-Mutanten zu tun.



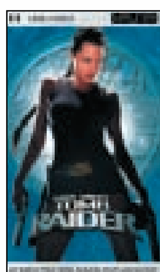
Van Helsing
USA 2004, 126 Minuten, Action

Im CGI-lastigen Effektspektakel macht Monsterjäger Van Helsing (Hugh Jackman) Jagd auf Dracula.



Alien vs. Predator
USA 2004, 100 Minuten, Action

Unter dem Eispanzer der Arktis schlagen sich die beiden berühmten Film-/Comic-Monster gegenseitig den Schädel ein.



USA 2001
97 Minuten
Genre: Abenteuer
Regie: Simon West
Darsteller: Angelina Jolie, Iain Glen, Daniel Craig
FSK: ab 12 Jahren

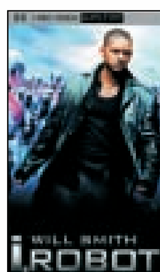
Tomb Raider

Film: Archäologin Lara Croft (supersexy: Angelina Jolie) findet in ihrer englischen Villa eine geheimnisvolle Uhr – sie weist den Weg zu einem sagenumwobenen Relikt, das die Kontrolle über Zeit und Raum verspricht. Doch das geheimnisvolle 'Auge' lockt bald dunkle Gestalten aus ihren finsteren Verstecken hervor – es beginnt eine irrwitzige Verfolgungsjagd rund um den Globus. Gelungene Adaption des Konsolen-Klassikers.

6 von 10 

UMD-Faktor: Keine Extras, dafür gibt's englischen Ton und das Original-Kinoformat 2,35:1 (schwarze Balken im PSP-Display). Unverschämt: mit 20 Euro doppelt so teuer wie die DVD.

1 von 10 



USA 2004
111 Minuten
Genre: Sci-Fi
Regie: Alex Proyas
Darsteller: Will Smith, Bridget Moynahan
FSK: ab 12 Jahren

I, Robot

Film: Im Jahr 2035 beherrschen High-Tech-Roboter das Stadtbild Chicagos. Als der Chefentwickler von U.S. Robotics ums Leben kommt, verdächtigt Detective Spooner (Will Smith) den Roboter Sonny des Mordes. Auf den Kurzgeschichten von Sci-Fi-Legende Isaac Asimow basierendes Effektfeuerwerk.

7 von 10 

UMD-Faktor: Statt Bonusmaterial offeriert die kleine Scheibe lediglich einen Raubkopierer-Trailer. Das Cinemascope-Bildformat wurde auf die PSP-Abmessungen beschnitten. Sprache und Untertitel liegen auch in der englischen Originalfassung vor. Ärgerlich: mit einem Straßenpreis von 20 Euro ist die UMD 30 Prozent teurer als die DVD.

1 von 10 



USA 2005
86 Minuten
Genre: Animation
Regie: Chris Wedge
Sprecher: Michael Herbig, Ben, Sarah Connor
FSK: frei

Robots

Film: Nach tierischen "Ice Age"-Abenteuern wechselt Regisseur Chris Wedge die Kulissen – statt Schneewüste erwartet uns eine liebevolle Roboterwelt. Dort bekommt es Tüftler Rodney mit dem fiesen Vorstand von Bigweld Industries zu tun, der alte Roboter ausmustern will. Rodney zögert nicht lange und nimmt mit einer Clique von Auslaufmodellen den Kampf auf. Vor Witz und Tempo überschäumender CGI-Hit, den man sich auf keinen Fall entgehen lassen sollte.

8 von 10 

UMD-Faktor: Die Extras der DVD (u.a. Audiokommentar) sucht man zwar vergebens, auf die englischen Stimmen (Halle Berry) müsst Ihr aber nicht verzichten.

2 von 10 



USA 2005
120 Minuten
Genre: Komödie
Regie: F. Gary Gray
Darsteller: John Travolta, Uma Thurman, Vince Vaughn
FSK: ab 12 Jahren

Be Cool

Film: Mischte Ex-Gangster Chili Palmer in "Schnappt Shorty" noch das Filmgeschäft auf, drängt es ihn jetzt ins Musik-Business. Als Manager der Sängerin Linda sieht er sich schon im siebten Pop-Himmel. Bis Lindas früherer Boss, russische Mafiosi und die Schlägergang eines Schulden eintreibenden Plattenproduzenten auf den Plan treten. Trotz Top-Besetzung und zahlreicher Cameos lockte das irre Gag-Feuerwerk nur gut 300.000 Besucher in die heimischen Lichtspielhäuser.

7 von 10 

UMD-Faktor: Der Kinotrailer stellt das einzige Extra dar, die englische Sprachfassung ist mit dabei. Das Cinemascope-Bild wurde auf 16:9 umformatiert.

2 von 10 



USA/Japan 2004
88 Minuten
Genre: Horror
Regie: Takashi Shimizu
Darsteller: Sarah Michelle Gellar, Jason Behr
FSK: ab 16 Jahren

The Grudge – der Fluch

Film: Ihr Sozialpraktikum führt die amerikanische Studentin Karen Davis ("Buffy"-Jägerin Sarah Michelle Gellar) zum Haus einer bettlägrigen Dame. Doch auf dem Gebäude inmitten Tokios lastet ein Fluch – und schon bald dringen seltsame Geräusche aus dem Wandschrank. Doch diese unerklärlichen Phänomene sind nur der unheilvolle Auftakt einer blutigen Gespenster-Begegnung. Regisseur Takashi Shimizu inszenierte nur ein Jahr nach dem erfolgreichen Japan-Original "Ju-On" sein eigenes, Amerika-taugliches Remake. Aufgrund des überraschenden Erfolgs (über 100 Millionen Dollar US-Einspiel) arbeitet man bereits an einer Fortsetzung.

7 von 10

UMD-Faktor: Im Gegensatz zur DVD offeriert die UMD den Film lediglich in der Kinofassung. Auch an den Extras hat Highlight gespart, es gibt nämlich keine.

1 von 10



USA 2003
117 Minuten
Genre: Action
Regie: Clark Johnson
Darsteller: Samuel L. Jackson, Colin Farrell
FSK: ab 16 Jahren

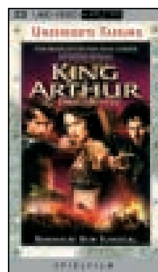
S.W.A.T. – Die Spezialeinheit

Film: S.W.A.T. – Diese Initialen stehen für "Special Weapons and Tactics" und bezeichnen die Elite-Einheit des Los Angeles Police Department. Besagte Top-Cops unter Leitung von Veteran 'Hondo' (Samuel L. Jackson) sollen den französischen Drogenbaron Alex Montel ins Staatsgefängnis überführen. Klingt simpel, ist es aber nicht. Denn der milliardenschwere Heroin-Dealer setzt für seine Befreiung kurzerhand eine Belohnung von 100 Millionen Dollar aus. Und diese stattliche Summe lockt fast die gesamte Unterwelt an – und nicht nur die. Fesselnder Actionthriller nach der gleichnamigen TV-Serie.

7 von 10

UMD-Faktor: Trotz seitlich beschnittenem Bildformat (1,78:1 statt 2,35:1) und der mageren Sonderausstattung (nur den Trailer gibt's) kostet die UMD-Version 30 Prozent mehr als die DVD.

1 von 10



USA 2003
136 Minuten
Genre: Abenteuer
Regie: Antoine Fuqua
Darsteller: Clive Owen, Keira Knightley
FSK: ab 16 Jahren

King Arthur – Director's Cut

Film: Die King-Arthur-Sage einmal anders. Denn "Training Day"-Regisseur Antoine Fuqua und "Gladiator"-Autor Franzoni verlagerten die Story vom Mittelalter in die so genannten 'Dark Ages', das dunkle Zeitalter um 500 nach Christus. In diesem angeblich historisch korrekten Szenario wurde aus dem mythischen König von Camelot ein römischer Kommandant (Clive Owen), der in England mit einem Elitetrupp sarmatischer Reiter (eine Art antike Delta-Force-Einheit) gegen brutale Barbaren zu Felde zieht (u.a. ein bedröppelt umherguckender Til Schweiger). Im Gegensatz zur Kinofassung rollen im Director's Cut Köpfe.

5 von 10

UMD-Faktor: Extras gibt es keine (nicht mal den Trailer) und das Cinemascope-Bildformat wurde auf 16:9 beschnitten. Zu allem Überfluss kostet die UMD auch noch ein Drittel mehr als die DVD.

1 von 10

Vorschau Filme >>

SEPTEMBER	
27. September	7 Sekunden
27. September	Beauty Shop
27. September	Die Mumie kehrt zurück
OKTOBER	
3. Oktober	The Fast and the Furious
3. Oktober	Die Bourne Identität
6. Oktober	Alexander
3. Oktober	House of Flying Daggers
11. Oktober	13 Geister
11. Oktober	Final Fantasy
11. Oktober	Godzilla
11. Oktober	Die Maske des Zorro
11. Oktober	Spider-Man 2
24. Oktober	2 Fast 2 Furious
24. Oktober	Die Mumie
24. Oktober	Hulk
24. Oktober	Stuart Little
24. Oktober	Stuart Little 2
24. Oktober	Stuart Little 3 – Ruf der Wildnis
November	
3. November	Hero
3. November	Scary Movie
7. November	Jumanji
7. November	Kung Fu Hustle
7. November	Ritter der Kokosnuss
7. November	Snatch
14. November	Das fünfte Element
14. November	Sahara
14. November	The Transporter
14. November	Resident Evil



Atari Lynx

Bereits neun Jahre vor Nintendo brachte Atari Farbe ins mobile Spiel. Doch trotz moderner Technik und innovativem Design scheiterte das Lynx am übermächtigen Game Boy.



Das einzige Handheld des einstigen Spiele-Imperiums Atari war in vielerlei Hinsicht seiner Zeit voraus: Das edle schwarze Gerät stellte 4.096 Farben dar (16 davon gleichzeitig), das scharfe LC-Display besaß eine Hintergrund-Beleuchtung und über Link-Kabel konnten bis zu acht Geräte vernetzt werden. Modernste Technik also, die während ihrer Entwicklung in der zweiten Hälfte der 80er Jahre mit dem Codenamen 'Handy' belegt war. Zu dieser Zeit befand sich das Projekt noch in den Händen der Softwarefirma Epyx, die in der C64-Ära mit Titeln wie "Summer Games" Ruhm und Kapital anhäuften. Doch das finanzielle Polster reichte nicht, um die von den Commodore-Amiga-Entwicklern Dave Needle und R.J. Mical designte Hardware auf den Markt zu bringen – erst durch eine Beteiligung Ataris konnte das Gerät 1989 unter dem Namen Lynx (dt. Luchs) veröffentlicht werden. Zunächst für 199 Dollar im Herkunftsland USA, ein Jahr darauf auch in Deutschland für 399 Mark.

Gestutzte Krallen

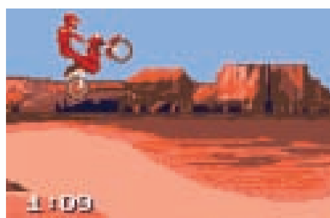
Seine technische Überlegenheit gegenüber dem ebenfalls 1989 veröffentlichten Game Boy bewies das Lynx bereits durch das im Grundpaket mitgelieferte Spiel "California Games". Der Grafik-Spezialchip zauberte flüssige Surf-Action auf den 3,5-Zoll-Bildschirm, sorgte für coole Zoom-Effekte beim Boarden in der Halfpipe und für geschmeidige Animationen des Hackysack-Spielers. Der Nintendo-Konkurrent mit seiner 4-Graustufen-Grafik, fehlender Beleuchtung und einer Bildschirm-Diagonale von 2,5 Zoll (6,35 cm) unterlag zwar bei der Leistung, ließ dem Lynx aber nicht den Hauch einer Marktchance. Nicht nur, dass der Game Boy gerade mal die Hälfte kostete, durch die reduzierte Technik verschlang er auch weniger Batterien (Ataris Handheld saugt sechs AA-Batterien in weniger als vier Stunden leer). Zudem setzten Softwarehersteller und Händler mehr Vertrauen in den japanischen Taschenspieler. Der Name Atari besaß seit dem Videospiel-Crash von 1984 immer noch einen schlechten Ruf, während Nintendo dank NES-Erfolg als Heilsbringer des Konsolen-Geschäfts gefeiert wurde. Und trotz grafisch wuchtiger Starttitel fehlte dem Lynx etwas ganz Entscheidendes: "Tetris".

COLLECTORS CORNER

Dank ordentlicher Verarbeitung sind gebrauchte Lynx-Geräte meist funktionsfähig. Bei den üblichen Quellen (Flohmarkt, Ebay, Retro-Spielehändler) ist das Lynx 2 häufiger zu finden als das Ur-Modell – was sich auch im Preis bemerkbar macht: Bis zu 80 Euro kann das klassische Lynx kosten, um die 60 müssen für den Nachfolger hingeblättert werden. Viele gute Spiele gibt's dagegen komplett und oft sogar noch verschweißt ab rund 5 Euro. Lediglich die späten Telegames-Veröffentlichungen (z.B. "Raiden") und vor allem "Lemmings" sind deutlich teurer – ab 20 Euro aufwärts. Wer neu entwickelte Software für sein Atari-Handheld haben will, versucht es am besten bei den amerikanischen Lynx-Profis Songbird Productions (www.songbird-productions.com); der deutsche Retro-Spezialist Video Game Source (www.videogamer.de) hat eine gute Auswahl an versiegelten Lynx-Titeln. Da es keine Ländergrenzen bei der Software gibt, funktionieren US-Spiele auf Europa-Geräten und umgekehrt. Zubehör wie Display-Schutz, ComLynx-Kabel oder Zigarettenanzünder-Adapter ist günstig zu haben, nur die offiziellen Tragetaschen (eine für den Gürtel, eine für die Schulter) sind gefragt und selten.



Zwei unterschiedlich große Tragetaschen beherbergen das Lynx und etliche Spiele.



Sammelstück: In einer Werbekooperation mit der Zigarettenmarke entstand das Spiel "Marlboro Go", das einer limitierten, rotlackierten Lynx-Auflage beilag.



Die Lynx-Medien sind dünne Plastikkarten, die in kleinen Pappschachteln auf den Markt kamen.



Stephan Freundorfer
"Innovativ, aber augenfeindlich"

Ataris Handheld wurde seinerzeit unter Wert gehandelt: Mit modernster Technik, coolem Design und einigen schnellen, bunten und hübschen Actionspielen war das Lynx ein Traum-Handheld - das allerdings seinen Preis hatte. Heute kann ich mir die Hardware und die nötigen Batterien leisten, würde aber das klotzige, schwere Ding (und das trifft auf beide Modelle zu) nicht mehr vor die Türe nehmen. Zuhause krame ich das Lynx trotz seines grobpixeligen Bildschirms ganz gerne hervor, der Nostalgie und Puzzlespiele wegen: "Shanghai" und "Klax" sind zeitlose, perfekt auf das Mobilgerät umgesetzte Klassiker.

REKORDE: DIE SUPERLATIVE

Der härteste Geschicklichkeitstest
BATMAN RETURNS
(Atari, 1992)

In "Final Fight"-Manier kämpft sich der Superheld durch horizontal scrollende Stadtlandschaften. Allerdings besitzt der dunkle Ritter nur ein Leben: Haben die Gegnermassen seine kurze Energieleiste geleert, muss der Spieler von vorne anfangen.



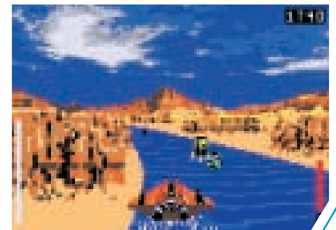
Die schamloseste Werbung
CHECKERED FLAG
(Atari, 1991)

Die hervorragende F1-Simulation bietet 18 Kurse und Sechs-Spieler-Modus, besitzt aber keine offizielle Lizenz. Die einzigen Originalnamen gibt's neben der Strecke: Auf Reklametafeln werden Atari-Computer und kommende Lynx-Spiele beworben.



Die mieseste Arcade-Umsetzung
HYDRA
(Atari, 1992)

3D-Action-Raserei an Bord eines bewaffneten Hovercrafts: Während das Geballer auf drei langen Wasserstrecken in der Spielhalle noch brauchbar ist, machen erbärmliche Steuerung und nicht identifizierbare Bildschirmobjekte die Lynx-Version unspielbar.



Mobile Spielhalle

Etwa 80 Titel sind in der rund vierjährigen Lynx-Lebenszeit erschienen, mit Beyond Games, Telegames und Shadowsoft engagierten sich gerade mal drei Drittshersteller für das Gerät. Der Löwenanteil der Spiele wurde von Atari selbst produziert und veröffentlicht. Dem Lynx mangelte es an diversen Genres wie Abenteuer- oder Sportspielen, Arcade-Fans kamen dagegen voll auf ihre Kosten: Vor allem die Spielhallen-Cousine 'Atari Games' steuerte über das Tengen-Label Automaten-Umsetzungen wie die Cop-Action "A.P.B." oder das Polygon-Rennspiel "Hard Drivin'" bei. Erstaunlich viele Titel unterstützten das ComLynx-Kabel: Vier Sportler durften mit "Malibu Bikini Volleyball" baggern, in "Todd's Adventures in Slime World" schlugen sich bis zu acht Forscher gleichzeitig durch verschleimte Höhlensysteme. Pfiffig waren die Entwickler von "Gauntlet: The third Encounter" und "Klax", die das Handheld-Display hochkant nutzten und so für bessere Übersicht sorgten. Ein weiterer Lynx-Kniff: Linkshänder kamen dank doppelter Action-Buttons und einem Schalter, mit dem das Bild auf den Kopf gestellt werden konnte, durch simple 180-Grad-Drehung des Geräts zu unverkrampftem Spielvergnügen.

Schneller Tod, langes Leben

Nach dem misslungenen Start versuchte Atari 1991, mit einem neuen Modell Boden gut zu machen. Das Lynx 2 hatte eine modernere Form, war etwas kleiner als sein Vorgänger und besaß eine Zusatztaste zum Abschalten der Hintergrund-Beleuchtung. Doch geringerer Stromverbrauch und gesenkter Preis konnten am Misserfolg nichts ändern - der Game Boy blieb die Nummer 1 im Mobilsektor, zudem erschien im selben Jahr mit Segas Game Gear ein technisch hochkarätiger und beim Spieleangebot weit überlegener Konkurrent. Doch obwohl das Lynx immer ein Außenseiter war, hat es eine ergebene Fangemeinde, die heute noch Software für das Gerät veröffentlicht. Katzen haben eben mehr als ein Leben. *sf*

Atari Lynx
1989 bis 1993

Startpreis	>> 399 Mark
Prozessor	>> 8-Bit-CPU mit 4 MHz Taktfrequenz und 16-Bit-Coprozessor (16 MHz)
Bildschirm	>> 3,5 Zoll (Format 4:3)
Auflösung	>> 160 x 102 Pixel
Farben	>> 4.096 (16 gleichzeitig)
Sound	>> 4 Kanäle (Stereo)
Spiele-Medium	>> Modul
Spiele-Anzahl	>> ca. 80 offizielle Titel

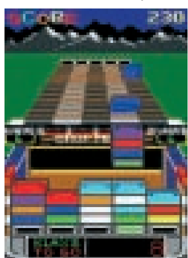
Pro
- + wertiges Design
- + Hintergrund-Beleuchtung
- + gute Arcade-Umsetzungen
- + gute Multiplayer-Unterstützung
- + Linkshänder-kompatibel

Contra
- − hoher Batterieverbrauch
- − grob-pixeliges Display
- − wenig verfügbare Spiele und erhebliche Genre-Lücken

VIER EXZELLENTE LYNX-SPIELE

KLAX
(Atari, 1990)

Eines der wenigen Lynx-Spiele, die echten Stereo-Sound (und nebenbei auch noch Sprachausgabe) bieten. Die Umsetzung des cleveren Puzzle-Automatens, bei dem farbige Klötzchen von einem Laufband gepickt und gestapelt werden, ist originalgetreu und perfekt. Für den nötigen Weit- bzw. Überblick sorgt die Drehung des Bildes um 90 Grad - der Spieler hält das Lynx ganz einfach hochkant.



Um sie zu eliminieren, ordnet Ihr mindestens drei gleichfarbige Steine horizontal, vertikal oder diagonal an.

CHIPS CHALLENGE
(Atari, 1989)

Einer der wenigen originären Lynx-Titel ist ein Puzzle-Spiel des Epyx-Designers Chuck Sommerville. In 150 herausfordernden Levels muss ein brillentragender Streber unter Zeitdruck Computerchips sammeln, wobei ihm allerlei Getier, Feuer, Wasser und Laufbänder nerven. Das an die Kistenschieberei "Sokoban" erinnernde Spiel besitzt eine praktische Passwort-Funktion.



Zum Kopfzerbrechen: Der Weg zu Computerchips und Levelausgang wird von Stufe zu Stufe beschwerlicher.

XYBOTS
(Atari, 1991)

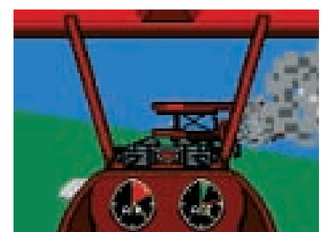
Hervorragende Umsetzung eines Atari-Automaten: Als SciFi-Soldat erkundet der Spieler unterirdische 3D-Labyrinthe, in denen Roboter und Ufos ihr Unwesen treiben. Zwischen den Levels werden in einem Shop Feuerkraft, Übersichtskarten und Schlüssel gekauft. Wie in der Spielhalle dürfen zwei Spieler kooperativ antreten - zweites Modul und ComLynx-Kabel vorausgesetzt.



Mit einem Knopf wird gefeuert, der andere dreht in Kombination mit dem Steuerkreuz Eure Blickrichtung.

WARBIRDS
(Atari, 1990)

Optionsreicher Luftkampf im 1. Weltkrieg: In unterschiedlichen Missionen liefert sich der Spieler heftige Luftschlachten mit roten Baronen. Dabei wurde die Flugphysik nicht auf Realismus, sondern auf Spaß und Action getrimmt. Solo ist das Doppeldecker-Geballer kurzweilig, verlinkt mit drei weiteren Spielern gerät "Warbird" zum besten Multiplayer-Titel des Lynx.

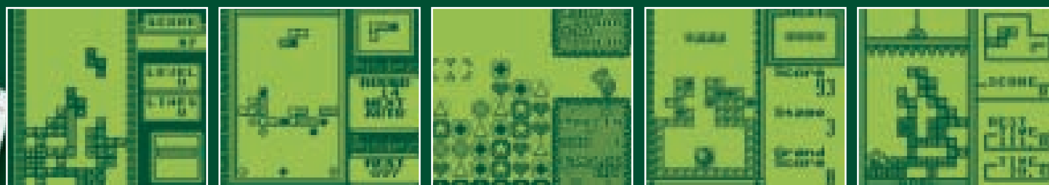


Mit unendlichem Munitionsvorrat werden die Doppeldecker von Computer und Mensch vom Himmel geholt.

Tetris

Ohne Vergangenheit keine Zukunft: An dieser Stelle werfen wir einen Blick zurück auf den ursprünglichen Game Boy, den Vater und Wegbereiter aller aktuellen Handhelds. Dazu picken wir uns ein Thema heraus und stellen die passenden Spiele für den schwarz-weißen Game Boy vor.

ALLE TETRIS-VARIANTEN IM ÜBERBLICK



Titel	Tetris	Tetris 2	Tetris Attack	Tetris Blast	Tetris Plus
Erscheinungsjahr	1989	1993	1996	1996	1996
Hersteller	Nintendo	Nintendo	Nintendo	Nintendo	Jaleco
Entwickler	Nintendo	Nintendo	Intelligent Systems	Bullet Proof	Bullet Proof
Anmerkung	auch für NES erhältlich	auch für NES und Super NES erhältlich	auch für Super NES erhältlich	-	auch für Saturn und Playstation erhältlich

1989 entdeckt Nintendo die perfekte Kombination: Einerseits das erste ernst zu nehmende Spiele-Handheld mit austauschbaren Modulen, andererseits ein simples Denkspiel mit ungeahntem Sucht-Charakter. Heraus kommt ein weltweiter Siegeszug, bis heute einzigartig in der Welt des Videospiels. Plötzlich outen sich erwachsene Männer, Geschäftsleute und Hausfrauen als Mobile Gamer – alle spielen "Tetris", als wäre es das Natürlichste auf der Welt. Heute ist Videospielen in der Mitte der Gesellschaft angekommen, Ende der 80er Jahre war es noch nahe am Sonderlings-Image. "Tetris" hat dies alles verändert: Das vordergründig einfache Stapeln von Klötzchen-Formen macht heute genauso süchtig wie vor 16 Jahren – schwarz-weiße Optik und pixeliges Display stören kaum.

Um so erstaunlicher, dass Nintendo erst vier Jahre später mit "Tetris 2" (japanischer Name "Tetris Flash") einen Nachfolger auf den Markt bringt. Dieser greift das originale Spielkonzept auf, verkompliziert es aber mit neuen Spielsteinen und -regeln – der Spielspaß bleibt etwas auf der Strecke. Weitere drei Jahre danach sorgen drei Updates für Spannung: "Tetris Attack" stammt nicht nur von einem anderen Entwickler (Intelligent Systems), sondern basiert auf einem ganz anderen Spielkonzept – weit und breit ist nichts von den "Tetris"-Steinen zu sehen. "Tetris Blast" wiederum greift auf das Klötzchen-in-den-Zylinder-Konzept zurück und würzt das Ganze mit explosiven Überraschungen; sind waagerechte Linien komplettiert, sorgen Bomben für zusätzliche Sprengkraft. Als letztes "Tetris" für den Ur-Game



Boy erscheint "Tetris Plus" (übrigens nicht mehr über Nintendo, sondern von Jaleco). Auch hier darf man das Original spielen, wird aber zusätzlich mit einer Puzzle-Variante beglückt, für die man sogar selbst Spielfelder basteln und speichern darf.

Grundsätzlich bieten alle "Tetris"-Updates interessante neue Aspekte und Spiel-Modi; es spricht jedoch für das originale Spielprinzip, dass der Spielspaß durch neue Features nicht entscheidend gesteigert wird. Aus heutiger Sicht muss man feststellen, dass die ursprüngliche Fassung immer noch am meisten Spaß macht – vor allem, wenn man gegen einen zweiten Game-Boy-Besitzer antritt.

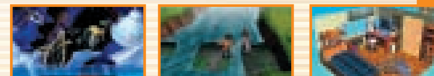
>> Die nächste Mobile Gamer erscheint am 18. November

XXL Vergleichstest



Die ultimative Kaufberatung: **PSP**, **DS**, **Game Boy Advance**, **N-Gage**, **Handy** und **Pocket-PC** müssen zeigen, was in ihnen steckt. Wir verraten die Stärken und Schwächen der einzelnen Handhelds. Software-Angebot, Multimedia-Funktionen, Handhabung, Zukunfts-Perspektiven – wir lassen keine Frage unbeantwortet.

Weihnachtliche Spiele-Lawine



Trotz rekordverdächtiger Menge an Spieletests in dieser Ausgabe rechnen wir beim nächsten Mal mit noch mehr Games. So können wir es kaum erwarten, das finale **GTA Liberty Stories** einem ausführlichen Test zu unterziehen; weiterhin nutzen wir den DS-Stylus für Knobelspaß mit den explosiven **Worms**.

Außerdem haben wir den zweiten Teil unserer GBA-Top-100 im Angebot, wagen einen Ausblick auf das Handheld-Jahr 2006 und recherchieren, was denn weibliche Handy-Zocker am liebsten auf ihr Display herunterladen.

>>Ausblick